

Número 19 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
MEGADOSSIER
TINY TOONS
JUNGLE STRIKE
2ª PARTE
PREVIEWS
SONIC CD
JUNGLE BOOK
DUNE
DIRECTO DESDE JAPON
ASI ES
VIRTUA RACING
ZAPPINGS
PARQUE JURASICO
ALADINO
CHUCK ROCK 2
ESPECIAL
SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL
00019
8 414237 000160



MEGA
La fiebre del MEGA CD se ha desatado.
Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...
en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...
Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...
Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...
a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás... de locura. ¡EL MEGA CD!
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD II SEGA
MEGA-CD
SEGA
Unitros
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

-CD

INVADE

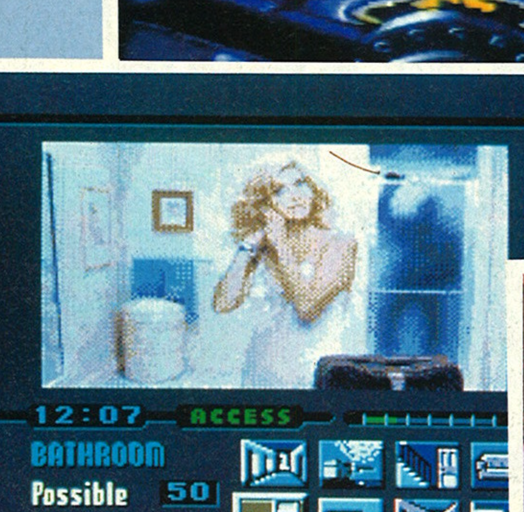




FINAL FIGHT



BATMAN RETURNS



NIGHT TRAP

NIGHT TRAP



INCLUIDO
CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER



SONIC CD



LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE

ESTE

NOVIEMBRE
Nº 19

MEGA force

MEGAFORCE es una publicación de: Publicaciones AvantGarde

Director General: Josep Lobo Rodríguez
Director General de Publicaciones: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J.Torroja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

Publicidad:
PubliMul,S.A.
Modolell 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

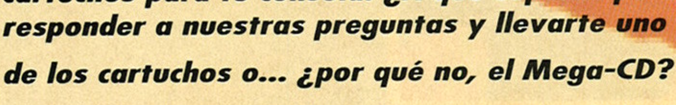
MEGANOTICIAS

SAYONARA

PREVIEWS

Los juegos que casi puedes "tocar", las novedades que van a llegar... Aquí las tienes.

EL PANTALLAZO



MES...

MEGADOSSIER

46 Tiny Toon



Si eres un fan de los personajes de Warner Bros, seguro que ya te has comprado este juego. Pues aquí tienes la primera parte de un dossier que te desvelará todos los secretos de este cartucho para Mega Drive.

83 Jungle Strike

Tal y como habíamos prometido, aquí están los cuatro últimos niveles de Jungle Strike para Mega Drive. Ahora no tienes escusa para no terminar el juego.

REPLAY

60 SONIC SPINBALL

Nuestra querida mascota tiene su propio pinball para la Mega Drive. Se trata de Sonic Spinball, un cartucho con un protagonista de excepción, Sonic, en el papel de bola. Hazle botar y rebotar, intenta que entre en los huecos de bonos especiales y no dejes que caiga al agujero, porque hay monstruos horribles.

ZAPPINGS

Cuando quieras saber qué hay en el mercado o necesites consejo para comprar un juego, ve a estas páginas.

66 Jurassic Park (MD)
68 Aladdin (MD)
72 Chuck Rock 2 (MD)
74 Fantastic Dizzy (MD)
76 Wolfchild (MD)
78 Mortal Kombat (GG)
80 World Cup Soccer (GG)

CODIGOS

88 Para disfrutar a tope de tus juegos favoritos para Mega Drive no hay nada como los códigos que te ofrecemos para Game Genie. Hay códigos para los jugadores más perezosos, pero también los hay para los más temerarios.



MAESTRO SEGA

90 Si te atascas en un nivel, no puedes con el enemigo de tal o cual etapa o simplemente quieres saber cómo pasar por aquella fase sin que te quiten toda tu energía, no dudes en ir rápidamente a estas páginas. Cada mes hay nuevos trucos, nuevas password y nuevos consejos para todos los juegos.

EL TABLON DE SONIC

94 Ya sabes que éstas también son tus páginas: ofertas de compra-venta, contactos, intercambios... Siempre hay una ganga o un amigo esperándote.

EL CORREO DE SONIC

96 Si hay alguien que sabe del mundo de Sega, ése es Sonic. Pregúntale lo que quieras: cómo terminar un juego, qué es tal aparato, cuándo estará disponible éste o aquel cartucho o disco... Seguro que intentará ayudarte.





NEW CANADIAN STORE en Barcelona

La tienda más grande de España

La red de tiendas Canadian cuenta, desde el mes pasado, con una nueva sede en Barcelona: el New Canadian Store. Se trata de una tienda gigante dedicada a reunir en un mismo comercio todo lo necesario para no aburrirse en los momentos de ocio, que proporciona un servicio directo y especializado, ofreciendo demostraciones prácticas de los artículos y la posibilidad de participar en concursos, campeonatos, juegos, etc.

New Canadian Store ocupa una superficie total de 1.000 metros cuadrados divididos en tres plantas, aunque está prevista una segunda fase de esta iniciativa en la que este espacio se aumentará considerablemente. En este área podemos encontrar una cuidada selección de juegos de consolas, juegos de tablero y de rol, artículos Disney y Warner, música clásica e infantil, una librería lúdica, una cafetería, e incluso una tienda de bombones y caramelos.

Existen zonas dedicadas a demostraciones de juegos y a la participación de los visitantes en variadas actividades. En su terraza de 200 metros cuadrados se puede participar en concursos, campeonatos, exhibiciones, demostraciones, juegos, etc.

La filosofía de este nuevo centro es que los más jóvenes puedan acudir a la tienda para examinar las últimas novedades en un ambiente que se parece más al de un lugar de encuentro para los niños y jóvenes que a un centro comercial. Por esta razón, los padres y mayores que acompañen a los más pequeños no se sentirán incómodos o agobiados por la presencia del clásico vendedor, sino que serán atendidos por un equipo de especialistas cuando lo soliciten, pero con una total libertad a la hora de elegir sus compras o simplemente disfrutar de un rato de ocio.

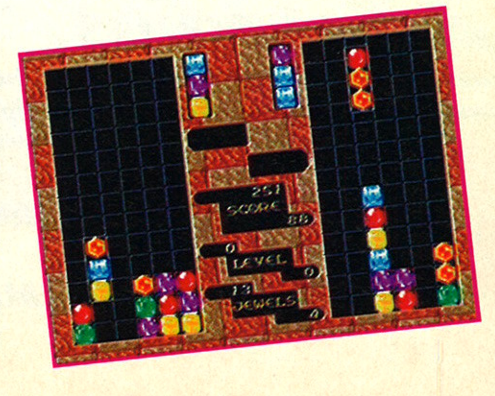
Actualmente existen 25 centros Canadian dedicados al mundo del videojuego repartidos por toda España. New Canadian Store es la primera experiencia de esta cadena en ampliar el campo de actuación a otros sectores del ocio y el entretenimiento personal o colectivo.

CINCO JUGADORES EN COLUMNS III

Aunque no se trata de uno de los mejores juegos que se han desarrollado para las consolas Sega, Columns es uno de los más conocidos. Entre otras cosas porque se regala con las Game Gear.

Ahora se prepara una nueva versión de este juego, Columns 3. Ya ha aparecido en el mercado norteamericano y pronto llegará a Europa (y, por tanto, a España). Sus gráficos no han mejorado mucho desde la primera versión, pero parece que eso no preocupa mucho a sus desarrolladores.

La principal novedad es que cinco jugadores podrán ver caer las piezas simultáneamente, es decir, se tratará de una versión para jugar en grupo.



Más de 30.000 unidades vendidas

Sega deja de importar el polémico Mortal Kombat

Es posible que las críticas que ha recibido Mortal Kombat por la violencia de sus escenas y por el excesivo realismo de sus sangrientos combates haya hecho que Sega España tome una drástica decisión: dejar de vender el juego.

Fuentes de la compañía consultadas por Megaforce han manifestado que "no se trata tanto de retirar el producto del mercado como de dejar de importarlo y, por lo tanto, dejar de distribuirlo". En cualquier caso, si se trata de una decisión tomada en razón de los posibles efectos negativos que el cartucho pueda tener sobre los niños, es una medida que llega muy tarde, ya que estas mismas fuentes han confirmado a nuestra revista que, hasta el momento de su retirada del catálogo de Sega España se habían vendido "30 ó 40.000 copias".

Como se sabe, Mortal Kombat ha sido uno de los juegos estrellas de este otoño. Procedente de las máquinas recreativas, la versión para la Megadrive es la que guarda más fidelidad con el original. De hecho, una de las cosas más destacadas era el hecho de que, igual que en la versión de arcade, los golpes más fuertes provocaban un auténtico chorro de sangre en los personajes.





Esta decisión de la filial española de Sega tiene mucho que ver con la polémica que se ha levantado en muchos países por la violencia gratuita de algunos videojuegos. En este sentido, Sega of America ha decidido incluir en sus cartuchos un código que permita a los padres conocer la calificación moral del juego en cuestión y también ha optado por recomendar a sus licenciados que hagan lo mismo. De momento no se sabe si esta medida se aplicará también en nuestro país.

Dro Soft lanza nuevos joysticks

Dos nuevos periféricos se incluyen en el catálogo de la compañía Dro Soft. Se trata de dos joysticks pensados para la consola Mega Drive..

El primero de ellos, llamado SG Program Pad tiene como principal atractivo la posibilidad de programar hasta 30 acciones, con las ventajas que ello supone en la utilización de juegos de lucha como Street Fighter II o Mortal Kombat. Tiene seis botones de disparo, tres teclas de acción y un panel de cristal líquido para mostrar las secuencias de acción que se desean programar. Además permite el disparo automático y cuenta con una función de movimiento ralentizado.

El segundo modelo es el SG Propad, que como el anterior está diseñado con una atractiva carcasa transparente. En su parte frontal tiene dos botones de disparo que aumentan mucho la comodidad de manejo. También permite utilizar el disparo automático e incluye la función de movimiento lento.

El único comentario que cabe hacer a estos dos periféricos, especialmente al primero de ellos, es que resultan tan cómodos que los juegos de lucha pueden perder parte de su atractivo. Sin embargo, para los más comodones, lo de poder repartir mamporros exóticos sin mover más que la punta del dedo índice es el mejor invento del mundo.

Primer aniversario de Funny Games

La tienda Funny Games, un centro especializado en el intercambio de juegos de todas las consolas y en la venta por correo, celebra durante el mes de noviembre su primer aniversario.

Para compartir con sus clientes la alegría de este primer año de vida en nuestro país, Funny Games ha preparado toda una serie de actividades y promociones que tendrán lugar a lo largo de todo el mes.

Entre estas actividades se incluyen sorteos, concursos y ofertas especiales para quienes acudan a su centro madrileño.



Funny Games ha sido una de las primeras tiendas en dedicarse especialmente al mercado de la venta por correo, gracias al cual se pueden adquirir los juegos más nuevos con sólo realizar una simple llamada telefónica desde cualquier provincia de España.

El intercambio de videojuegos es otra de las especialidades de esta tienda madrileña, permitiendo a los usuarios de consolas actualizar sus colecciones de juegos sin tener que gastar demasiado dinero, una idea realmente buena.

¡Feliz aniversario!

Empieza la campaña de Navidad

Avalancha de éxitos para fin de año

***L**as próximas Navidades se presentan espléndidas en cuanto a posibilidades y variedad de nuevos cartuchos y las compañías distribuidoras de videojuegos preparan ya sus principales novedades. Junto a los últimos lanzamientos ya comentados aquí y a disposición de todos vosotros (léase Street Fighter II, Jurassic Park, Mortal Kombat, NHL Hockey '94, etc.), una gran cantidad de juegos se agolpan ya en el saco de Papá Noel y en las alforjas de los camellos de los Reyes Magos.*

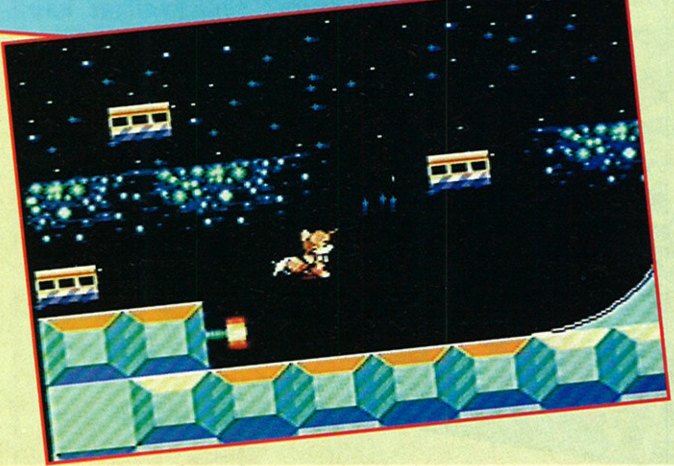
Veamos brevemente alguno de los juegos que seguro que se convertirán en los números uno de esas fechas.

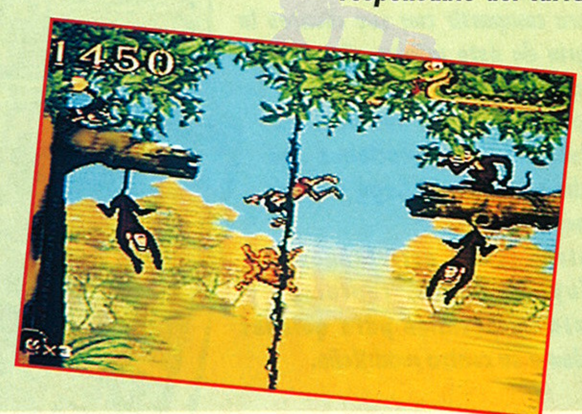
Asterix, ese galo bajito y bigotudo que campa por sus respetos en una pequeña aldea de Armórica va a ser uno de los lanzamientos fuertes de Sega para la campaña de Navidad. Se trata de un juego de plataformas que transmite totalmente las mismas sensaciones que los cómics.

El propio Uderzo, dibujante del original, ha supervisado los diseños y los sprites de este cartucho. El argumento se parece ligeramente al libro titulado "La Odisea de Asterix", ya que en el juego este personaje también parte de la villa gala y viaja hasta Roma, atravesando diferentes países.

Otro de los juegos estrella será Aladino. En este caso Virgin, firma responsable del cartucho,



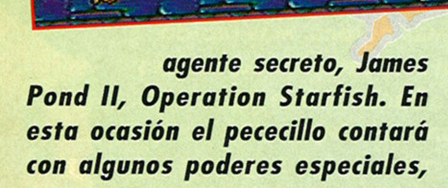






contará con el apoyo de una nueva película de la factoría Disney para apoyar el lanzamiento, por lo que el éxito parece asegurado. Por su parte, Electronic Arts apuesta por una nueva entrega de las aventuras de su mejor





agente secreto, James Pond II, Operation Starfish. En esta ocasión el pececillo contará con algunos poderes especiales, como unas botas con ventosas, para desbaratar los planes del Dr. Maybe.

Otro personaje del cómic que se acercará a nuestras consolas será Mowgli, el protagonista de El libro de la selva. Aunque su salida al mercado está prevista para enero, es posible que el lanzamiento se adelante para coincidir con las Navidades. Para esas fechas ya estará en la calle el esperado Robocop vs. Terminator, una batalla épica entre dos de los héroes de metal más populares de los últimos años.

Finalmente, Sega ya está preparando el lanzamiento de Road Runner, un cartucho basado en las aventuras del Correcaminos y Coyote, sin olvidar que Streets of Rage III (¡un cartucho de 24 megas!) está ya en las fases finales de su desarrollo y que no tardará mucho en venderse.

Además, todo esto hay que añadir la "sonicmanía" que inundará todas las tiendas en estos últimos meses del años. Ya está en la calle el Sonic the Chaos para Master System y Game Gear, que según fuentes de la propia Sega se trata del Sonic 3 (incluso llevará ese nombre cuando aparezca para Mega Drive el próximo año). Otro Sonic que romperá el mercado, esta ocasión para Mega Drive, es el Sonic Spinball... ya sabes un súper pinball en donde la sufrida bola no es otro que el entrañable erizo azul. Por si todo esto fuera poco, también llegará a los primeros puestos la versión especial del clásico Sonic que se ha preparado para el Mega CD. Una calidad gráfica nunca vista en versiones anteriores de Sonic, secuencias animadas de las de quedarse con la boca abierta y un sonido realmente marchoso hacen del Sonic CD un auténtico bombazo ¡Seguro!

Pues ya ves, vamos a tener una serie de juegos alucinantes que harán que estas Navidades pasen a la historia consolera como unas de las más espectaculares en cuanto a lanzamientos y también de las más divertidas. Encima nadie se quedará sin un súper juego este fin de año porque hay cartuchos para absolutamente todas las consolas Sega ¡Qué suerte!





SPECIAL CHAM
SEGA
MEGA
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
SEGA MEGA DRIVE
Street Fighter II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: STREET FIGHTER II SONIC
SEGA
16 BIT
Unitros
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd.Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM



HTER II ™
PION EDITION
24
MEGAS
GA
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices!
Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

VIRTUA RACIN

Este mes, Sayonara, desde Japón y "en directo" tenemos un único Preview. ¡Pero menudo Preview! Piensa en ello: Virtual Racing ha llegado al Mega-drive... Cada vez se extendían más los ru-mores sobre la conversión a Megadrive del excelente simulador de carreras de coches de fórmula que ya podíamos saborear en las buenas salas de juego. Por fin ya está. Los rumores se han con-vertido en realidad. Virtual Racing está en los 'starting-blocks' de juegos previstos. Sega nos va sorprender día tras día. Veamos los detalles de como se ha podido realizar este milagro...

D.S.P. ?

En primer lugar, conviene aclarar a todos los que tenéis un Megadrive, que el cartucho Virtual Racing no tendrá menos de 16 megas, y que para gestionar el montón de cálculos poligonales necesarios para un buen funcionamiento del scrolling y el reposicionamiento constante del decorado, Sega a puesto a punto -ojo al dato- un DSP, ¡ni más ni menos! (Sin entrar en detalles técnicos, el DSP - "Digital Signal Processor"- es un procesador especializado, capaz de gestionar muy rápidamente una gran masa de datos y cálculos, aliviando el trabajo que tiene que hacer el procesador principal. Este DSP, parece ser que ha sido diseñado especialmente para Virtual Racing, pero no sabemos más sobre el tema.



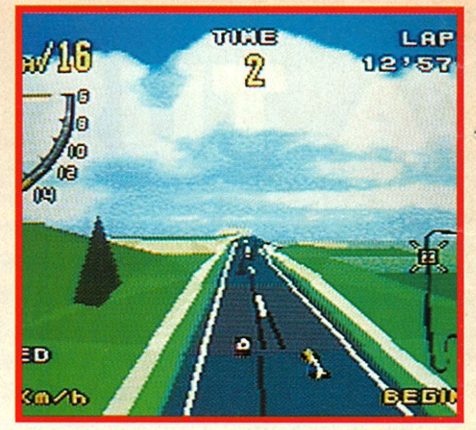
...vista semi-alejada...

EL JUEGO

Veamos el juego en sí mismo. Seguro que conocéis la versión arcade. No merece la pena explicaros el funcionamiento del juego. Veamos por el contrario las diferencias fundamentales entre las dos versiones. Ya sabemos que en la versión arcade no podíamos de ninguna manera construir nuestro propio Formula 1, y que en cuanto escogíamos el nombre del circuito sobre el que correr, estábamos directamente en la pista. En la versión megadrive, existirá un modo "Setting", en el cual todos los parámetros importantes como el tipo de neumáticos a utilizar, el motor o incluso las suspensiones podrán ser seleccionadas por nosotros.

¿ Y JUGANDO DOS PERSONAS ?

Desde el punto de vista de la propia carrera, no se ha realizado ningún cambio.



...y la vista aérea.



...vista desde el piloto...

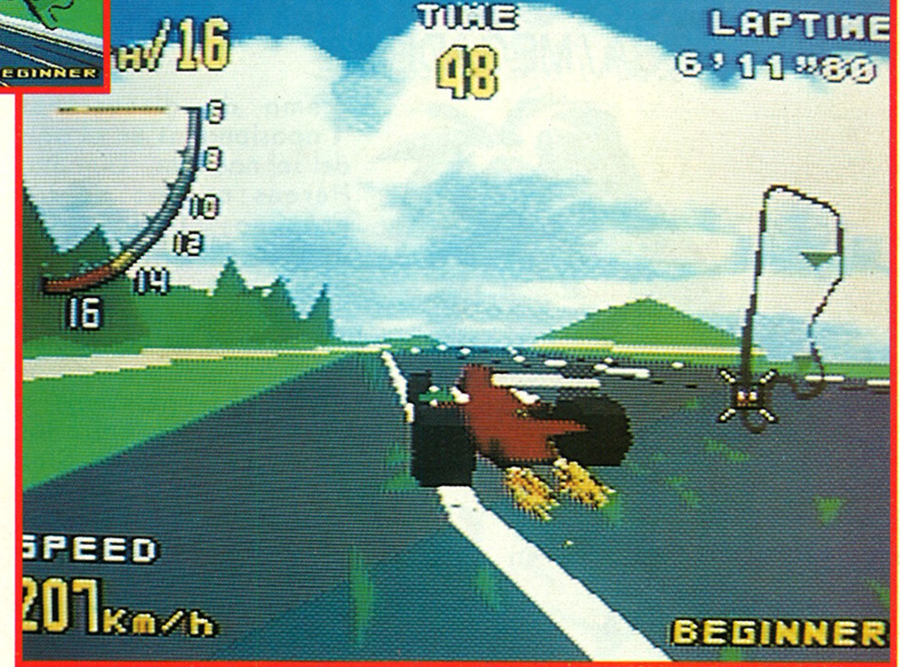
SAYONARA

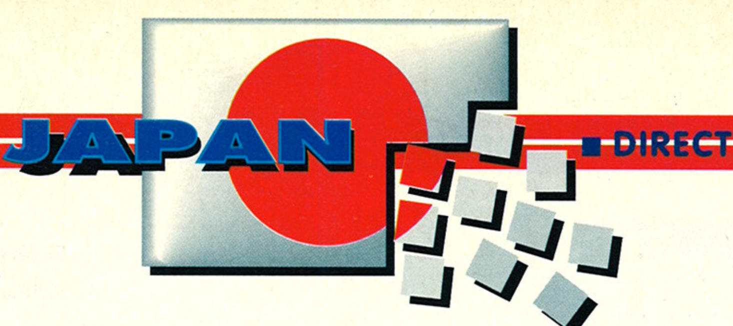
Salida de Boxes en vista aérea.

Se puede escoger la vista de conducción entre las cuatro posibilidades: vista del piloto, vista semi-alejada, vista aérea, y finalmente vista posterior. Hay otro punto en común. La pantalla de la tele-visión no se liará de datos y podremos disfrutar con una vista del circuito panorámica. La próxima pregunta es: ¿Y si jugamos dos amigos? Pues parece que Sega está trabajando y que podremos com-petir en cualquier circuito, vamos como en la versión de arcade. ¿Utopía o delirante realidad? Parece que Virtual Racing promete ser más fuerte, más rápido, y más destructor que todo lo que hayas podido pensar. Mientras espe-ramos la gloriosa llegada del día de la presentación, recreemosnos con el néctar de estas fotos... Falta poco para el Apocalipsis... Muy poco, ósea paciencia amigos, paciencia.

VIRTUA RACING
CONSOLA : MEGADRIVE
Editor : Sega
Disponibilidad
EN JAPON : COMIENZOS 1994

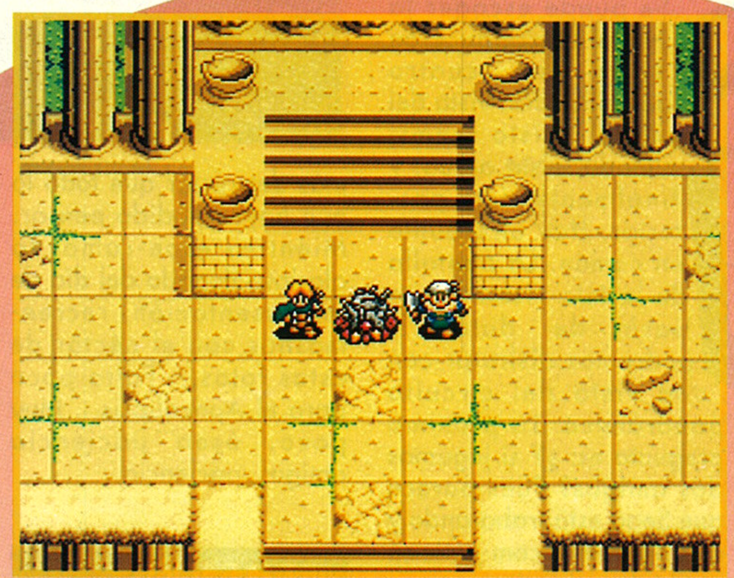
Tu fórmula 1 con la vista posterior...







SHINING FORCE 2
SEGA / MEGADRIVE

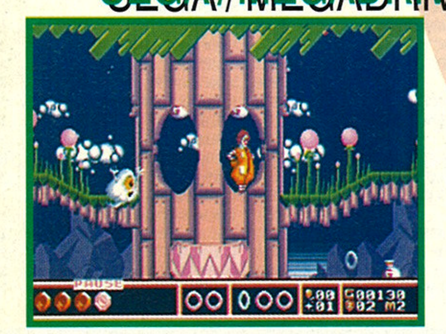


GUN STAR HEROES
SEGA / MEGADRIVE

Tema de discusiones apasionadas en el país del sol naciente, Gun Star Heroes es uno de los próximos títulos que aparecerán a finales de año. Este juego será principalmente un juego de acción, en el cual encarnarás a un personaje, a escoger entre los cinco "Gun Star Heroes", Green, Yellow, Doctor Brown, Red o Blue (¡desde luego no se han comido demasiado el coco para sacar los nombres!) Cada uno tiene su propia táctica de combate. No te conta-remos más por ahora, quedate a la escucha que seguro que vale la pena. ¡Esta anunciado para dentro de muy pocas semanas!...

Ya has tenido la ocasión de jugar y apreciar el excelente Shining Force. Ahora llega la continuación de este juego apasionante: Shining Force 2 (que raro verdad...). De nuevo otra historia delirantemente compleja, para un juego más extenso y de más intriga que el de la primera parte. Según los programadores existen toneladas de mejoras y nuevas opciones. Los modos de combate son como los anteriores, lo que promete que sea tan adictivo como su primera parte (¡más le vale!). Ya veremos que tal...

MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE
SEGA / MEGADRIVE



Antiguos programadores de Konami decidieron un buen día crear su propio juego en Megadrive: "Mc Donald's Treasure Land Adventure".

Pronto podremos ver en escena a la mascota circense Mc Donald, la famosa cadena de hamburgeserías que todos conocemos. El objetivo del juego consiste en recuperar un determinado número de 'M's doradas. Para ello, existirá la posibilidad de cambiar de arma dependiendo del número de anillos que hayas conseguido. Podrás disparar a placer a un montón de bichejos de todo tipo (¡algunos francamente feos!). Para tener una primera impresión, hecha un vistazo en las fotos de aquí al lado. ¿Abre el apetito verdad?







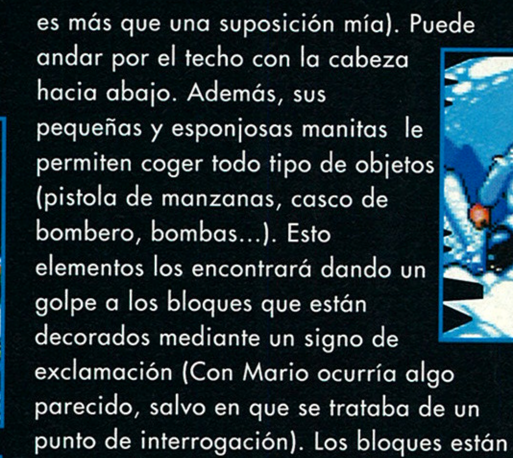


JAMES POND III
opération Starfish

EDITOR : ELECTRONIC ARTS

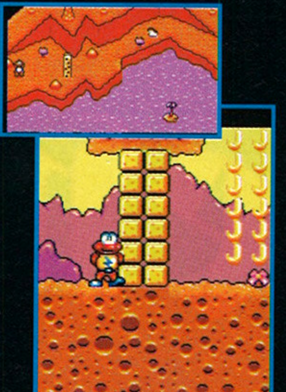
DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 1993

¡ Venganza !... Quiero vengarme de ese Pond, y convertirme en el dueño del mundo cueste lo que cueste. O al menos eso decía Maybe algunos días después de su derrota. Necesitaba una idea, quería una idea genial que estuviese a la altura de sus pretensiones. ¡Eureca! La luna posee todas las riquezas que un hombre pueda desear. Minas de queso de gruyère, bloques de vainilla y chocolate, o pozos inexplorados de yoghurt... ¡Si los llevase a la tierra, conseguiría inundar el mercado mundial hasta tal punto que Maybe sería el único vendedor, y entonces habría conseguido el monopolio del que dependería todo el mundo! Así que Maybe viaja hasta la luna para intentar conquistarla, acompañado de algunos mercenarios bien pagados (ratas de cloaca). Lo malo es que no había contado con la presencia de Pond, nuestro querido James Pond...



Un héroe con nuevo 'Look'

Si recordáis, James (¡Oh James!) Pond tenía una armadura especial con la cual se podía estirar hasta el techo para engancharse en él. En este tercer episodio se acabó. Nuestro pequeño amigo tiene sus dos piernas dos pies, y los diez dedos correspondientes...(Aunque esto último no es más que una suposición mía). Puede andar por el techo con la cabeza hacia abajo. Además, sus pequeñas y esponjosas manitas le permiten coger todo tipo de objetos (pistola de manzanas, casco de bombero, bombas...). Esto elementos los encontrará dando un golpe a los bloques que están decorados mediante un signo de exclamación (Con Mario ocurría algo parecido, salvo en que se trataba de un punto de interrogación). Los bloques están distribuidos por todas partes.



Una aventura más larga, y con decorados lunares

James (Oh James !) Pond avanza de nivel en nivel mediante un mapa lunar preestablecido. Sigue un camino trazado, y tiene la posibilidad de volver sobre sus pasos en cuanto quiera.





Los gráficos son más detallados que en la versión anterior, los enemigos más divertidos (¡ratas inmundas!) y el trabajo a realizar más largo. Por esta razón se han utilizado palabras 'Password'. El juego de Electronic Arts promete lo suyo, por lo que ya hablaremos de él en el próximo número de Megaforce.



EDITOR : KONAMI

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

New Cas...

Los fanáticos de Megadrive ya podéis iros frotando las manos! El próximo bombazo de Konami será Castlevania, un juego que se desarrolló primeramente en el estándar MSX y PC 9081 (japonés), y que ha gozado en las dos máquinas de una reputación increíble. En nuestra versión del juego será posible escoger el personaje al comenzar la partida, (cosa que no ocurría con las otras versiones). Podremos jugar como Johnny Morris (el famoso fustigador de la muerte) y Eric Lacarde, un guerrero de origen Español (la verdad es que tampoco es un nombre que suene demasiado a español, ...) que maneja con destreza y soltura su afilada alabarda.

A CHUPAR VAMPIROS !

El principio del juego es el mismo. A los que no lo conocéis, (hablo de las otras dos versiones) os contaré lo siguiente: Durante la aventura harás el papel de un cazador de vampiros, en concreto, cazador del príncipe de las tinieblas. El mismísimo Drácula. Para conseguir tus propósitos tendrás que recorrer palmo a palmo sus oscuros territorios protegidos por monstruos con aspecto de ultratumba. (o casi...). Tu misión imposible será dura y penosa, se haga con el látigo o con el afilado hacha. Tendrás que eliminar a todos los seres desagradables que vayas encontrando.

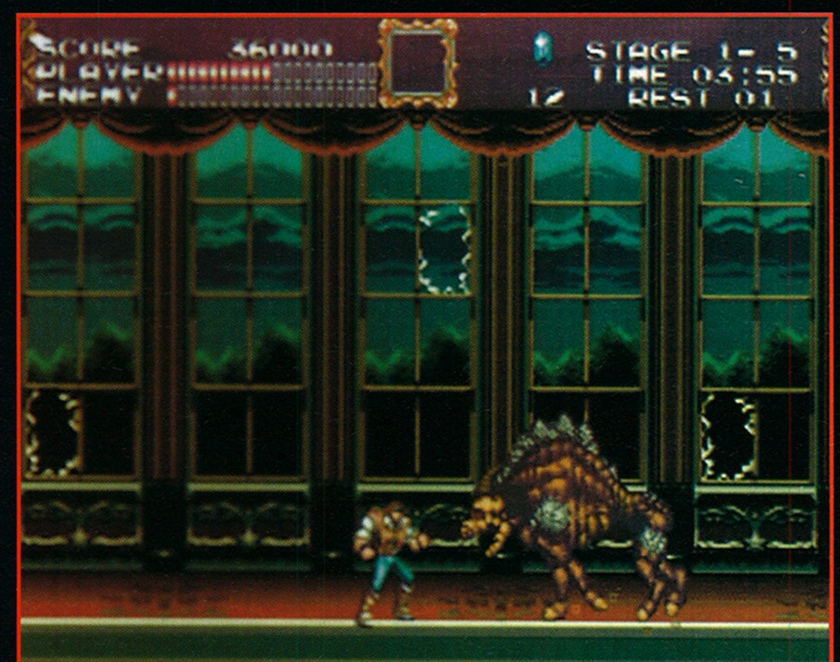
UNA VERSION INÉDITA

En cada etapa, será posible recoger diversos objetos que te permitirán mejorar tus posibilidades ofensivas. Detrás de las

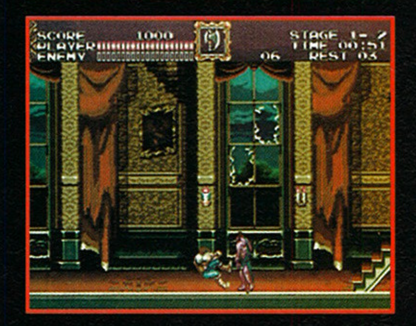




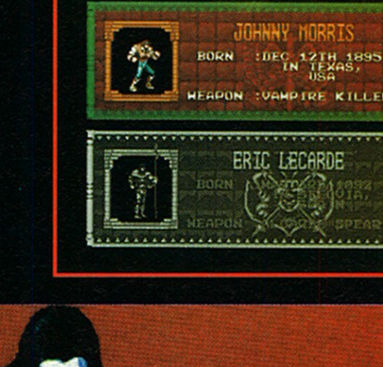








velas encontrarás vidas extras, o bonus que te permitirán aumentar la longitud de tu látigo. Si golpeas en algunos sitios determinados, descubrirás pasadizos subterráneos,... o alguna que otra sorpresa. Esta versión de Castlevania es absolutamente inédita. Está totalmente puesta al día, y sabrá cautivarte. No en vano, Konami, que es maestro en este tipo de juegos de arcade forma parte de la partida!







EDITOR : KONAMI

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

ZOM
Ate My

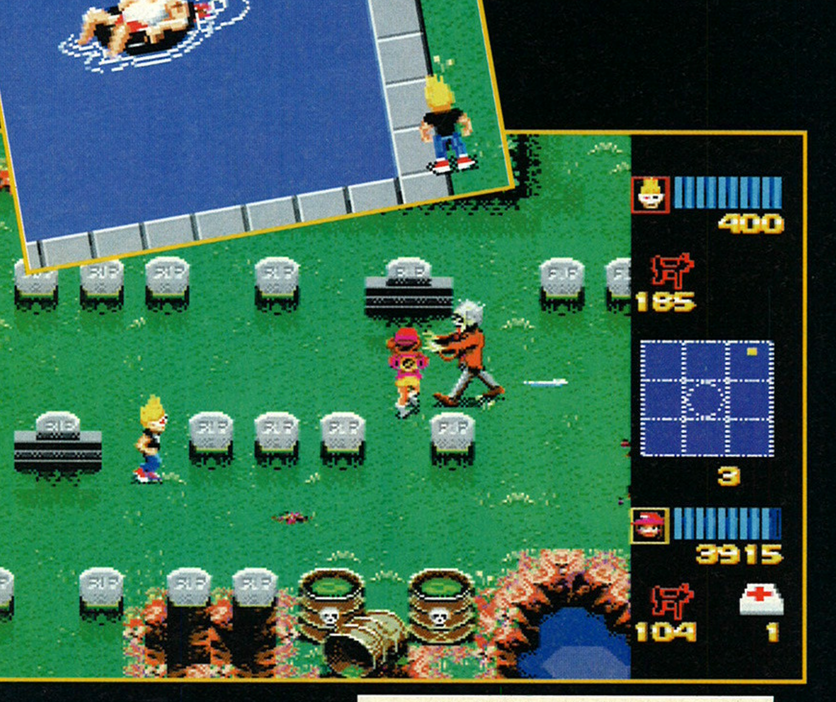
Schmürz comenta a menudo que cuando la tierra es muy fértil, la cosecha puede ser imprevisible. ¡ Pero de eso a creer que los muertos pueden salir de la tierra y volver a la vida ! De repente han empezado a aparecer zombis por todas partes como si fueran setas venenosas, y lo malo es que los habitantes todavía no lo saben. Mira por ejemplo a ese hombre en mitad de su piscina, descansando plácidamente. ¿Y sabes quien se va a tener que mojar y salvarlo? Mira a esa mujer recogiendo el último cuaderno de nota de su hijo, y a este último escondido entre los arbustos por culpa de las notas... ¿Quien tendrá que arriesgar su vida para apartarlos del peligro? Mucho me parece que serás tu. ¡ Si, tu y tu amigo estaréis en primera linea de fuego!...

¡ UN PAR DE VOLUNTARIOS PARA VOLVERLOS A ENTERRAR !

Los ciudadanos no conocen la suerte de tenerte a ti. Hombre es cierto que a veces montas algo de escándalo,¡ sobre todo con tu Megadrive! Pon a prueba tu valentía y pasa a ser un héroe... ¡Eso te gusta eh! Para ello tienes un montón de armas, pistolas, bazooka, barrenos de dinamita, una cortadora de césped... ¡ y un montón de trucos bajo la manga para atraer a los zombis en distintas dirección y volverlos a poner bajo tierra!

TODAVIA QUEDAN PERSONAS POR SALVAR...

Tu labor se ve facilitada por un radar que te indica en donde están las personas a socorrer. Todo lo que te queda por hacer es llegar hasta ellos lo más rápidamente

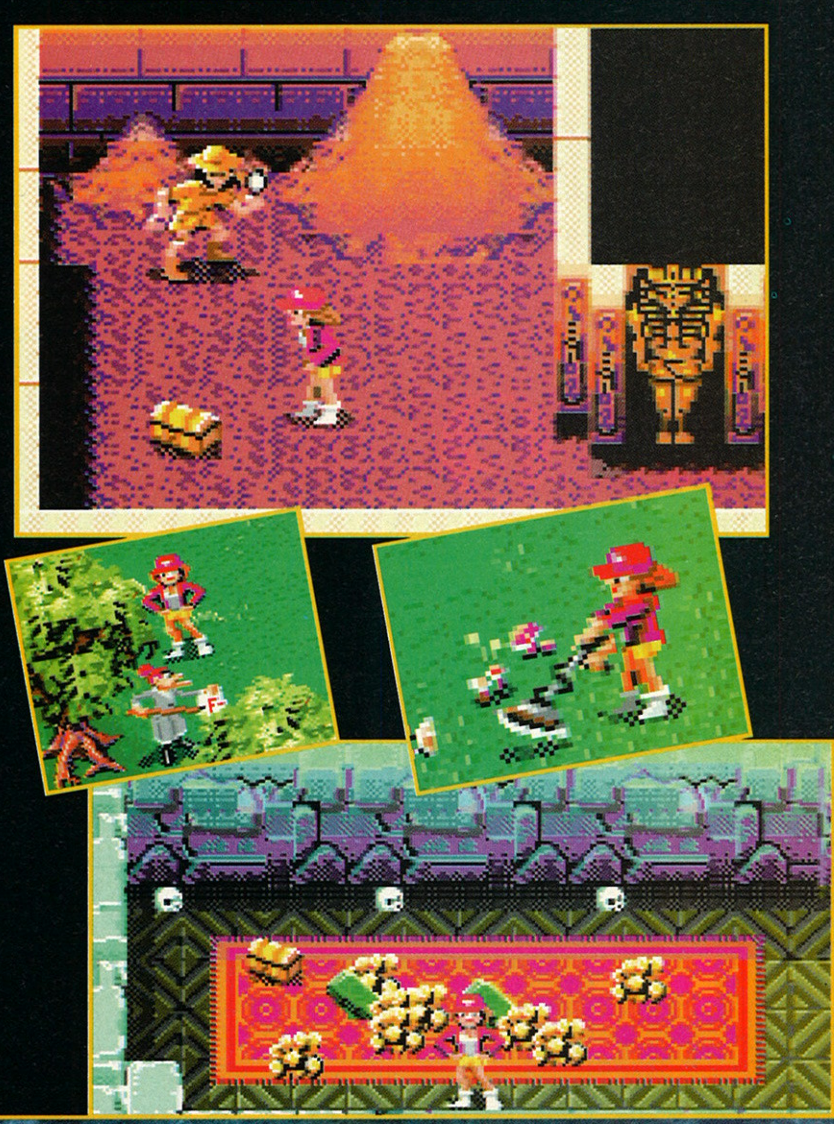






posible, con por ejemplo algunas llaves. En cualquier lugar, en la piscina, en un cuarto, en el jardín, en un supermercado, en el interior de un castillo, tendrás un buen número de zombis pisandote los talones. Andan con los brazos extendidos, y se te tiran a la cara a la mínima de cambio. Otros agarran la segadora, podan algunos arbustos sobre la marcha y te transformarán en picadillo de carne en el momento más inesperado. Por si fuera poco, te esperan momias, platillos volantes, lobos, monstruos marinos, plantas viscosas, y bichejos de todo tipo.





BUSCAR LOS MONSTRUOS MAS CONOCIDOS

Como poco, hay que admitir el juego tiene una buena dosis de humor, y también bastantes sorpresas. ' Por ejemplo te encontrarás con Jason ! El numero de niveles no está mal ¡ Hasta 55! No te pierdas nuestro próximo Zapping...









EDITOR : TENGEN

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 1993

En el mundo de Gauntlet existen numerosos misterios, oscuros e impenetrables, y tantas leyendas como te puedas imaginar. Cuando por fin se desvela un misterio de tal envergadura, este pasa a ser un auténtico mito que a su vez será contado por todos, y transmitido a lo largo de generaciones. Se convertirá en un mito que ocurrió en un tiempo perdido en los confines del mismo y acaecido una vez para siempre. Aquellos de vosotros que queráis realizar la hazaña, ir a desafiar al enemigo sin temor al peligro, y por el simple placer de la aventura, lograrán convertirse en lo que la gente suele reconocer como héroes y aventureros. Lucha por u propia leyenda...

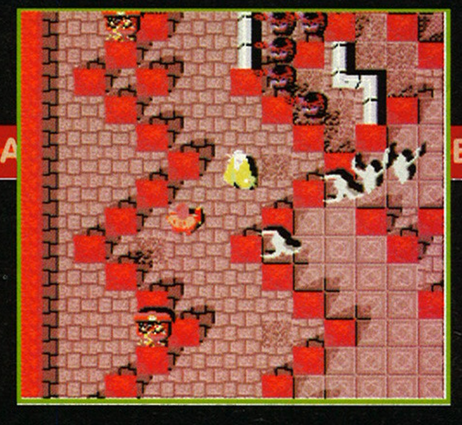
MAGIA Y MISTERIO...

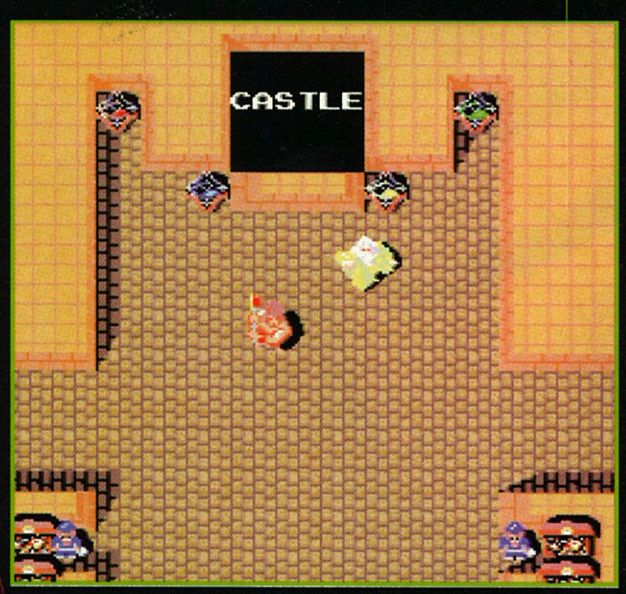
Hasta hoy nadie ha podido desvelar uno de los más profundos misterios. Este misterio, desde los comienzos del tiempo ha estado protegido por las viejas torres del castillo. El antiguo castillo está en un lugar muy, muy lejano, perdido entre montañas, y lejos de cualquier otro lugar habitado por los hombres. Está rodeado por cuatro grandes torres. Las defensas del castillo son mágicas e impiden el paso a cualquier intruso. Tendrás que romper el sortilegio para conseguir acercarte al castillo. Algunos cuentan, que en su interior hay un tesoro escondido. ¡ Numerosos son los que han intentado











llegar, pero ninguno de ellos lo ha conseguido!

GUERRERO, WALKIRIA, BRUJO Y ELFO

Por primera vez desde hace siglos, un grupo de cuatro valientes aventureros han decidido atacar el castillo y desvelar su misterio. Armados hasta los ojos, (¡todavía más que hasta los dientes!), necesitarán mucha suerte y gran destreza para conseguir arreglarselas y vencer a ladrones, asesinos, hechiceros, demonios, guardas y fantasmas. Afortunadamente, encontrarán diseminadas en determinados lugares algunas vasijas con excelentes pociones...

GAUNTLET IV

INCREIBLE; ¡ CUATRO JUGADORES !

No pierdas el tiempo, y llama a tres amigos para jugar con o contra ellos. Podrás hacer o romper coaliciones durante el desarrollo del juego. Este super juego de aventuras, con 'scrollings' multidireccionales, te va a divertir y entretener un buen montón de tiempo, dado el número de enemigos que vas a tener que vencer....







ras portátiles...*pero* no hay **color."**

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!
GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.

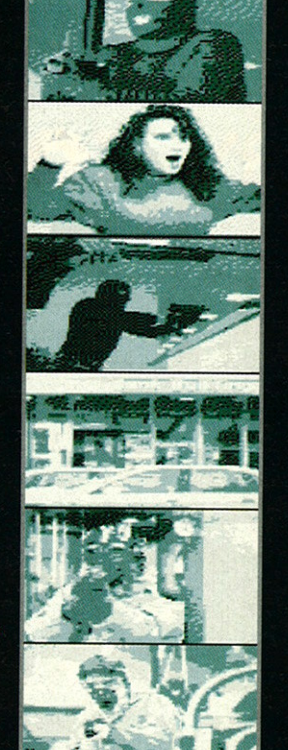
VARIEDAD DE PERIFERICOS.

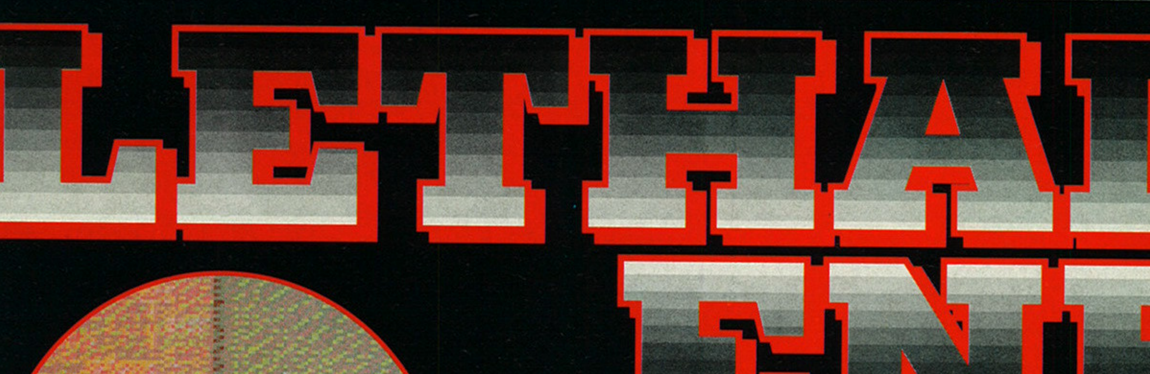
















EDITOR : KONAMI

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

Ya llevas varios años de entrenamiento, y has acabado satisfactoriamente tu formación como super policia. Por fín podrás implantar JUSTICIA y hacer cumplir LA LEY. Cuando tenías 14 años fuiste recrutado en el secreto más absoluto, para formar parte de un equipo de élite, unas fuerzas especiales destinadas a luchar eficazmente contra el bandalismo. En una palabra, tu objetivo será ELIMINAR la escoria de la sociedad.

ACTUAR BIEN Y RAPIDO...
Trabajando solo o con un compañero, tendrás que zafarte de situaciones más que comprometidas. Tu arma es ligera y manejable, lo que te permitirá tener una precisión excepcional. En único momento en el que estarás en peligro será mientras la recargues, y esto ocurrirá a menudo; seis balas se tiran en un momento. Afortunadamente tienes un chaleco antibala. ¡Ten cuidado, ser rápido no significa liminar todo lo que se mueva! No mates a personas inocentes si es que quieres llegar a ser comandante alguna vez...

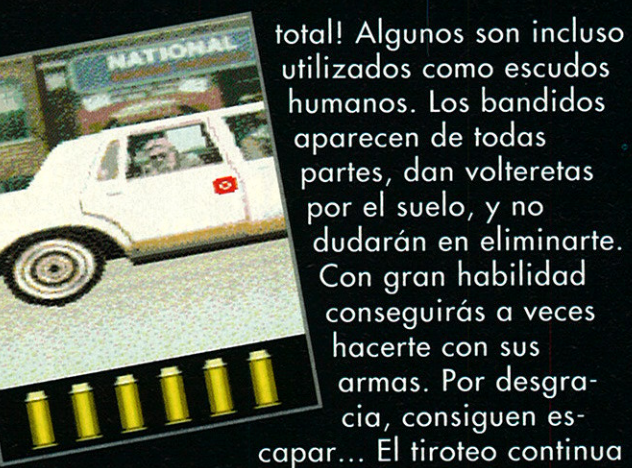
¡ CINCO INTERESANTES MISIONES !
En la primera operación te enfrentarás a ladrones de bancos. El tiroteo comienza en el mismo banco, mientras un montón de empleados corren despavoridos en todas direcciones. ¡La confución es







RCERS

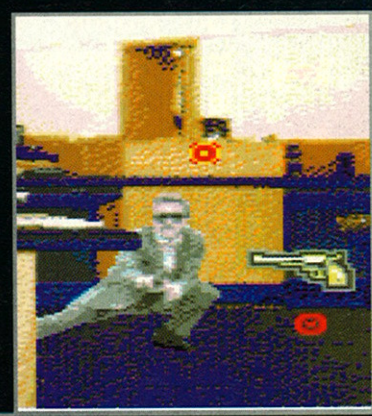


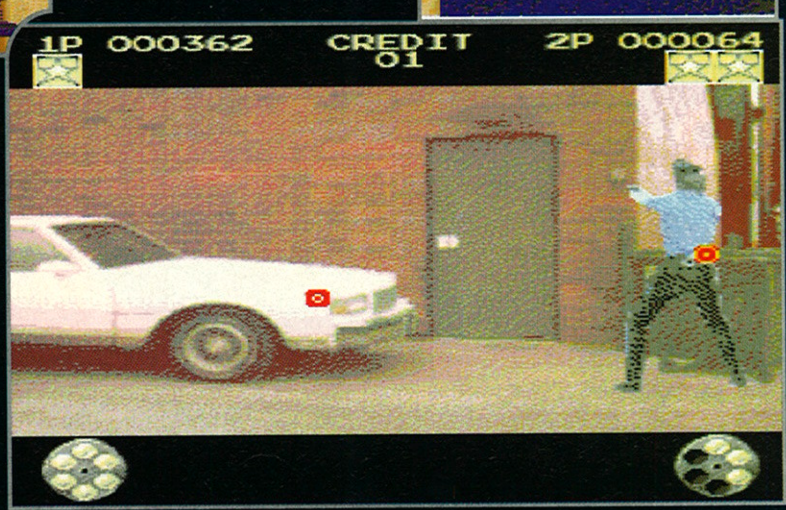
total! Algunos son incluso utilizados como escudos humanos. Los bandidos aparecen de todas partes, dan volteretas por el suelo, y no dudarán en eliminarte. Con gran habilidad conseguirás a veces hacerte con sus armas. Por desgracia, consiguen escapar... El tiroteo continua en la calle y finalmente detienes el camión de seguridad del banco. Te espera otra misión contra la peligrosa mafia china. Cuando llegues al barrio chino, se hecharán a la calle e intentarán apuñalarte. ¡Además también tienen armas de fuego! El enfrentamiento es sangriento, pero finalmente consigues contenerlos. Poco después, el comandante te enviará al aeropuerto en donde unos terroristas intentan secuestrar un avión y desde luego, no dudarán en lanzarte sus granadas.

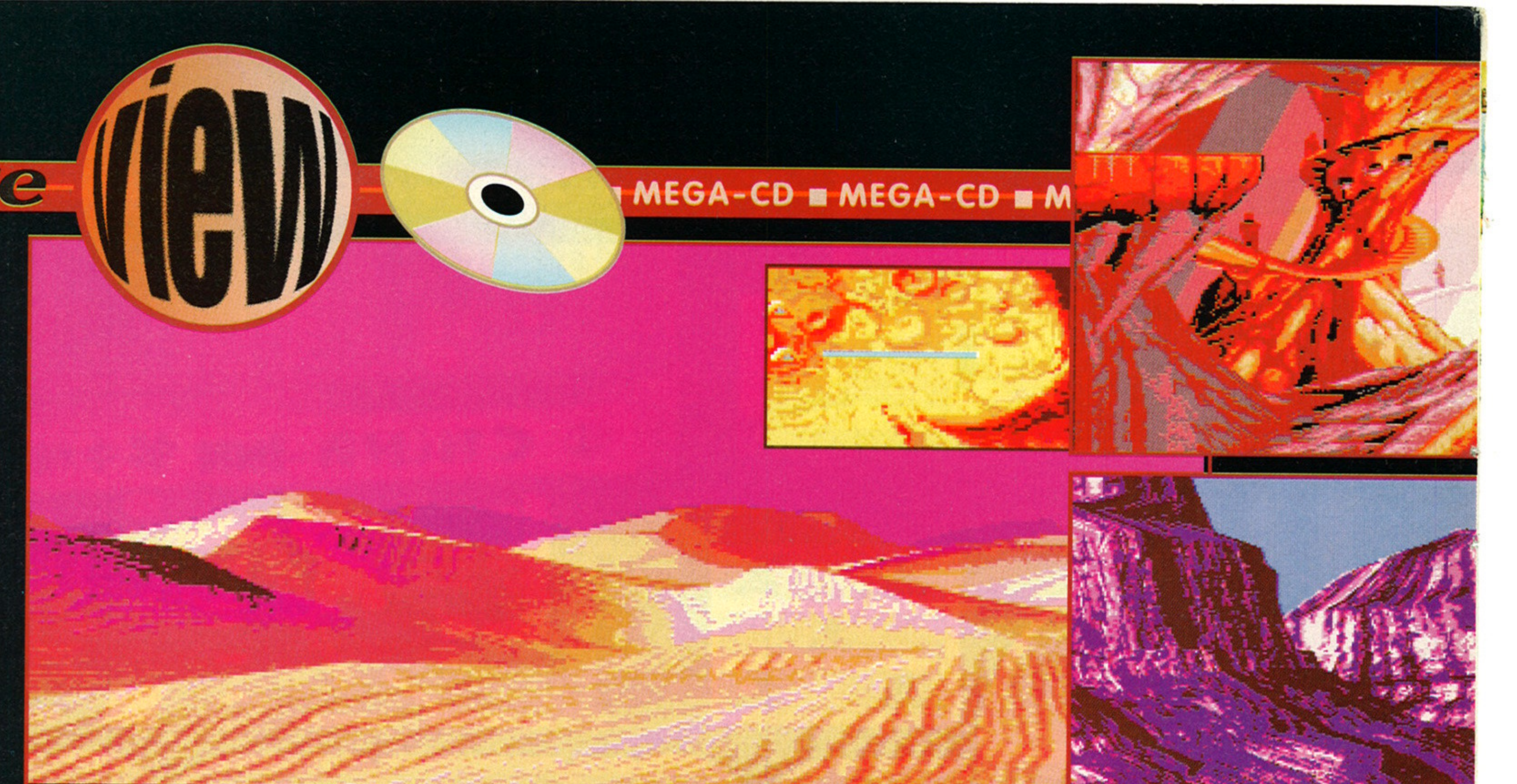
UNA CAUSA NOBLE



¡ Este juego sí que es de actualidad ! Es importante saber, que se puede jugar en pareja, con el mando o con unas pistolas especiales. La decisión en el modo de jugar la tomas tú. La versión en cartucho no tiene mucho que envidiar a la que tenemos el placer de presentarte hoy en Mega-CD. Dentro de poco podrás leer la prueba a fondo.







EDITOR : VIRGIN GAMES

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 1993

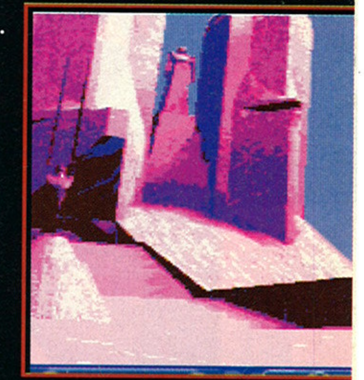
El juego estaba todavía en fase de creación, cuando ya presentamos hace un par de números, algunos croquis y fotos del célebre Dune. Hoy ha llegado el momento de avanzar un poco más, de conocer la aventura. Dejate guiar sin dudarlo por el cambiante paisaje del desierto de Dune...

TUS PRIMEROS PASOS...

En Dune, el desierto cubre todo el planeta. No llueve nunca. También es conocido como Arrakis o "el planeta de la arena", y solamente en él se encuentra la substancia más apreciada del universo: La especia. Los indígenas de Arrakis, los Fremens, viven escondidos en el desierto, y no se sabe cuantos de ellos hay. Tras una breve discusión con tu padre, el duque Leto Atreides y tu madre Jessica, tu (Paul) sales a la búsqueda de tu consejero, Gurney Halleck, que está en algún lugar del desierto. Para viajar te espera un Ortithoptero (una especie de helicóptero) que te conducirá hasta él. Se te han concedido desde hace poco tiempo, los derechos de extracción de la especia, y estás encargado de dirigir todas las operaciones. Has estado viajando varios minutos por el desierto, y una vez atravesada una cadena montañosa, llegas finalmente a Carthag-Tueg...

¡NADA MAS LLEGAR, COMIENZA EL TRABAJO!

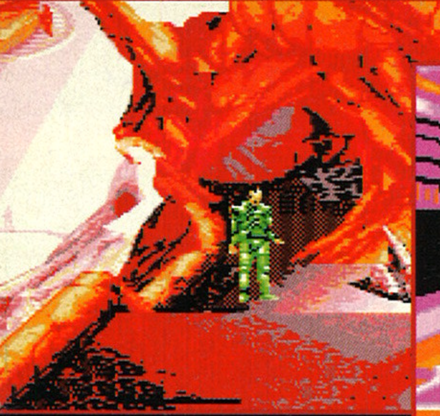
Al lado de Gurney Halleck hay un Fremen, con un atuendo un tanto curioso. El "Destiltraje" es una vestimenta que han inventado ellos. Su tejido protege del calor y permite recuperar el agua de la transpiración del cuerpo. El agua reciclada va a parar a unas bolsas, desde las cuales puede ser de nuevo absorbida por un tubo. ¡Es esencial para poder sobrevivir en el desierto! Antes de partir, visitas otros dos lugares habitados por los Fremens y consigues convencer a algunos de ellos para que





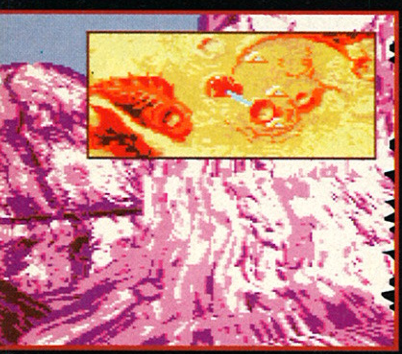




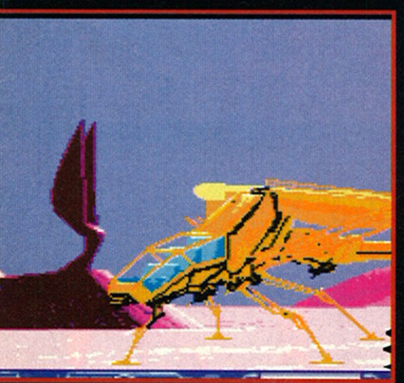




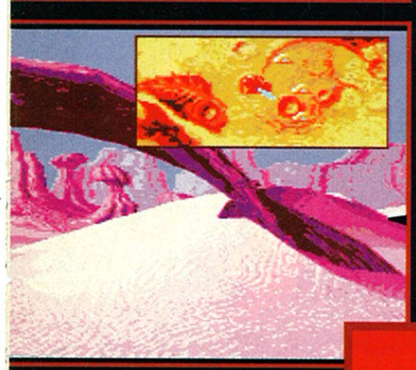












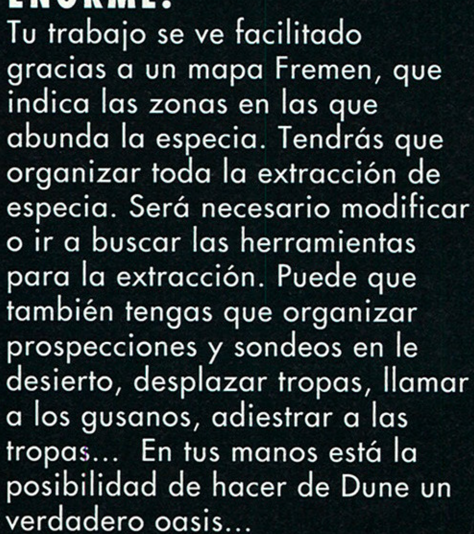
trabajen para ti recolectando la especia. Tu interés por el destiltraje te ha llevado hasta un lugar al este de Carthag-Tueg llamado Tuono-Tabr, en donde consigues uno de ellos.

BUSCANDO COSECHADORAS DE ESPECIA...

En este último lugar descubres una cosechadora de especia, y te enteras de la existencia de otras en el centro de un cráter situado al nor-este. ¡Tendrás que recurrir a todas tus habilidades como navegante! Al regresar al lugar en el que está el único Fremen que no quiso trabajar para ti , (en Carthag-Timing), le pides que se haga cargo de la prospección y de la recuperación de las cosechadoras del cráter. Él acepta con gran honor la tarea encomendada.



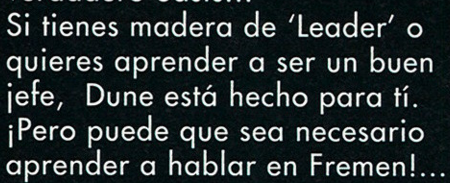
¡URGANIZACION ENORME!



Tu trabajo se ve facilitado gracias a un mapa Fremen, que indica las zonas en las que abunda la especia. Tendrás que organizar toda la extracción de especia. Será necesario modificar o ir a buscar las herramientas para la extracción. Puede que también tengas que organizar prospecciones y sondeos en le desierto, desplazar tropas, llamar a los gusanos, adiestrar a las tropas... En tus manos está la posibilidad de hacer de Dune un verdadero oasis...







Si tienes madera de 'Leader' o quieres aprender a ser un buen jefe, Dune está hecho para tí. ¡Pero puede que sea necesario aprender a hablar en Fremen!...







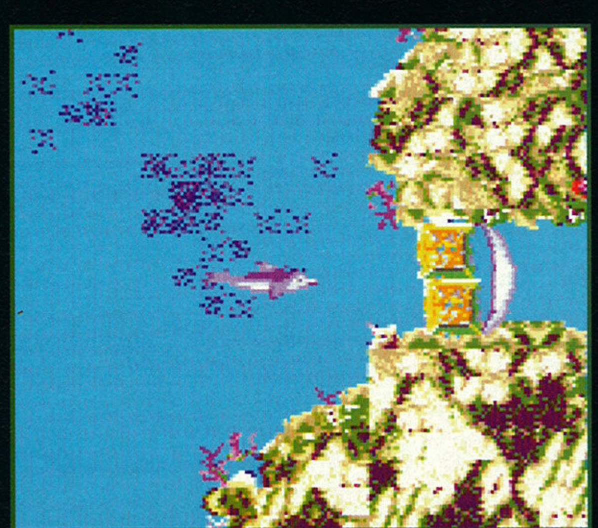


Ecco THE DOLPHIN



EDITOR : SEGA
DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

Los niveles de esta versión son los mismos que los de la versión en Megadrive, aunque como es lógico, la capacidad técnica no llega a alcanzar la calidad de detalle gráfico que tiene la versión de 16 bits. Volverás a encontrar el característico ambiente marino y su características de juego de aventura/acción. El juego te exigirá tan buen nivel de reflejos como de reflexión.



Los dos niveles de vida...

El delfín que diriges tiene que salvar al mundo de un enorme desastre ecológico. Para ello, tendrás que vigilar dos niveles distintos de energía que corresponden respectivamente a la propia energía que le queda a Ecco, y su nivel de aire que no debe en ningún caso llegar a cero, salvo que quieras morir por asfixia. Para recuperar el nivel del aire, lógico, hay que subir a la superficie, o también encontrar pequeñas burbujas de aire escondidas en los recodos de los laberintos submarinos.

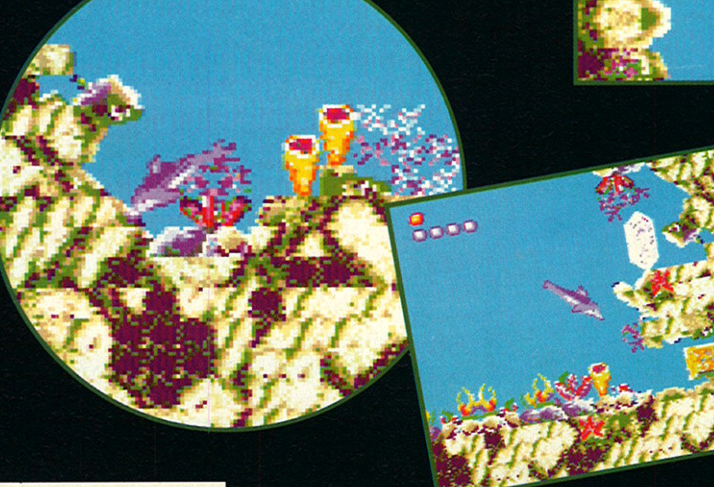


Los cristales

El delfín se dirige con tres botones: 1,2 y Start. El botón Start te sirve para emitir una especie de onda que te permite dialogar con otros delfines, y a veces con otras criaturas submarinas. Esto te permitirá también obtener información de los cristales mágicos que se encuentran diseminados por los niveles. El único objetivo de estos cristales es el de poder ayudarte. ¡ Ojea las divvvertidas..blubb fotos, mientras -glubglub- esperamos que aparezca el test!

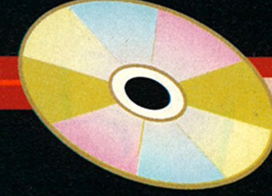


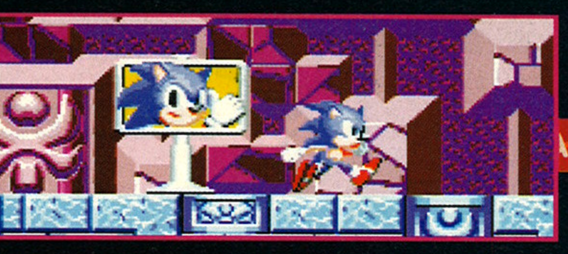






A SEGA 93 A SEGA 93
BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE BIRDSEED!
FREE!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros







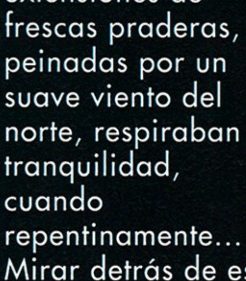


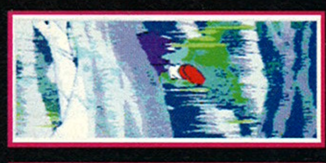


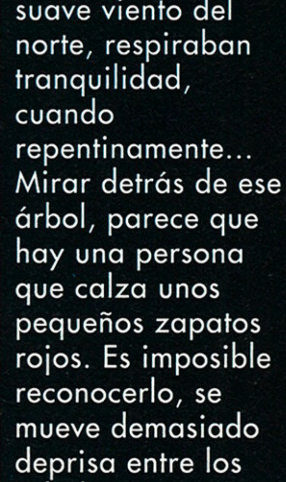
EDITOR : SEGA

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

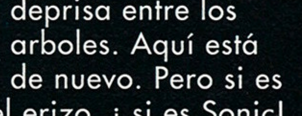


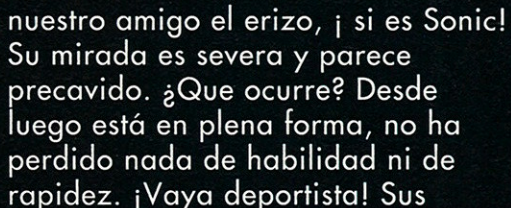




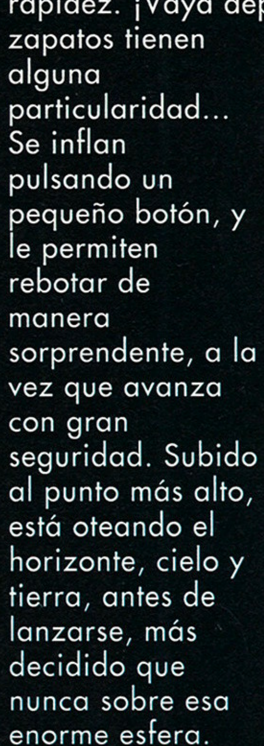








El paisaje estaba quieto, inmóvil, como queriendo evocar una leyenda. Las largas extensiones de frescas praderas, peinadas por un suave viento del norte, respiraban tranquilidad, cuando repentinamente... Mirar detrás de ese árbol, parece que hay una persona que calza unos pequeños zapatos rojos. Es imposible reconocerlo, se mueve demasiado deprisa entre los arboles. Aquí está de nuevo. Pero si es nuestro amigo el erizo, ¡ si es Sonic! Su mirada es severa y parece precavido. ¿Que ocurre? Desde luego está en plena forma, no ha perdido nada de habilidad ni de rapidez. ¡Vaya deportista! Sus zapatos tienen alguna particularidad... Se inflan pulsando un pequeño botón, y le permiten rebotar de manera sorprendente, a la vez que avanza con gran seguridad. Subido al punto más alto, está oteando el horizonte, cielo y tierra, antes de lanzarse, más decidido que nunca sobre esa enorme esfera.

















Tras una difícil aproximación, consigue atravesar las últimas nubes y llegar...

EL REGRESO DEL DOCTOR ROBOTNIK

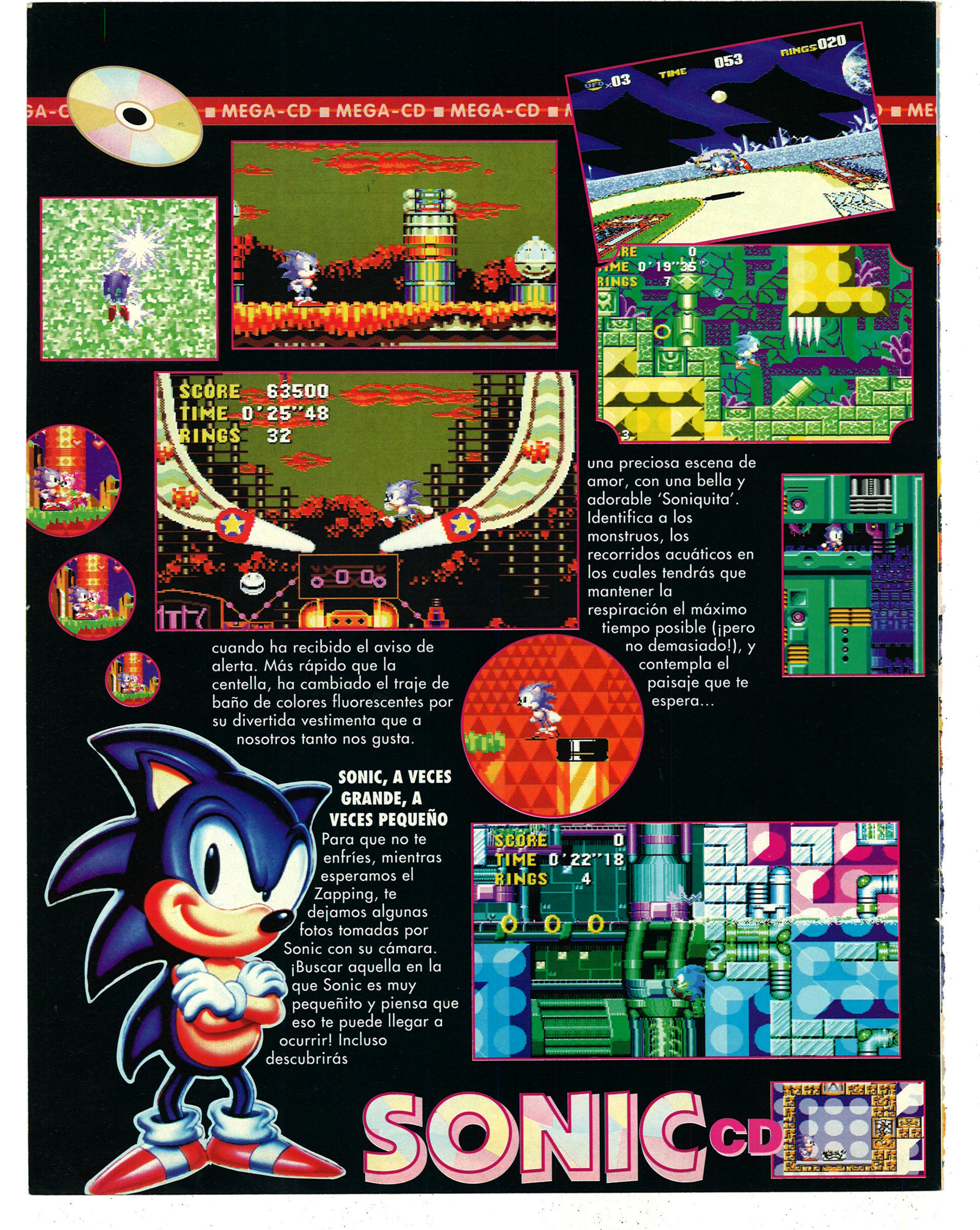
De todos es sabido, que cuando un sabio está loco, loco se queda. Ya entonces, se divertía a transformar adorables animales domésticos en auténticos monstruos mutantes. ¿Que ha inventado ahora?... Su obra maestra es desde luego este robot, llamado Metal Sonic (ver ficha técnica en el anterior número de Megaforce) que lo va a intentar todo con tal de



deshacerse de nuestro querido HGV (Erizo de Gran Velocidad). ¡ Osea, cuidado !

SE ACABARON LA VACACIONES, SONIC

Naturalmente, Sonic estaba de vacaciones, como a todos nos gusta estar. Este año estaba en la playa tomando el solete y poniendose moreno. ¡ Así cualquiera tiene buen aspecto! Para mantenerse en forma no ha dejado de practicar la vela, el surf, y algo de pedaleo en compañía de su amigo Schmurz. Todavía estaba chapoteando en el agua, tubo, gafas y aletas incluidas,



cuando ha recibido el aviso de alerta. Más rápido que la centella, ha cambiado el traje de baño de colores fluorescentes por su divertida vestimenta que a nosotros tanto nos gusta.

SONIC, A VECES GRANDE, A VECES PEQUEÑO

Para que no te enfríes, mientras esperamos el Zapping, te dejamos algunas fotos tomadas por Sonic con su cámara. ¡Buscar aquella en la que Sonic es muy pequeñito y piensa que eso te puede llegar a ocurrir! Incluso descubrirás una preciosa escena de amor, con una bella y adorable 'Soniquita'. Identifica a los monstruos, los recorridos acuáticos en los cuales tendrás que mantener la respiración el máximo tiempo posible (¡pero no demasiado!), y contempla el paisaje que te espera...



A SEGA SÍ

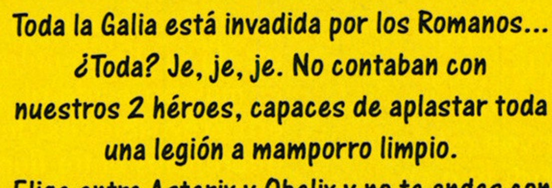
Astérix

BUEEENO...

¡¡CON MEGA DRIVE, SI QUE DAN JUEGO ESTOS ROMANOS!!

¡OBELIX! ¡VEN!

¡OH, NO!



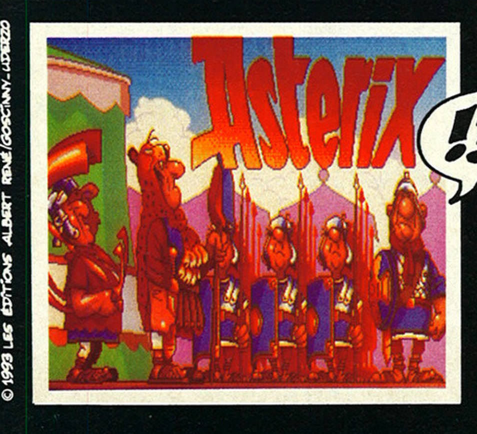
Toda la Galia está invadida por los Romanos... ¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!.
Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!



TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.



LA LEY DEL MAS FUERTE

AS

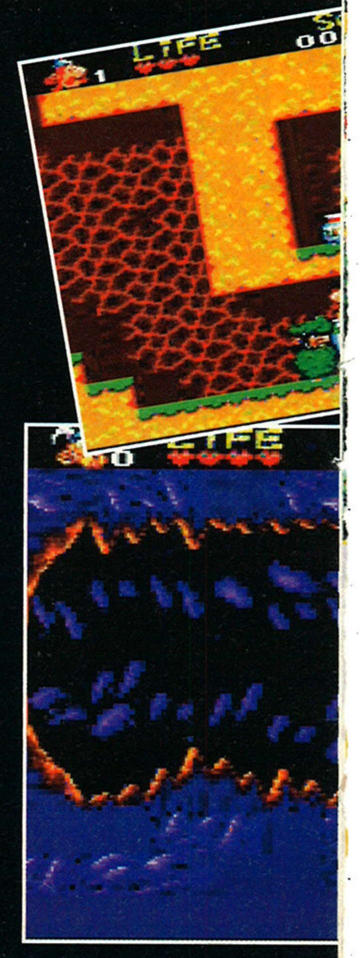
EDITEUR : SEGA

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

¿Quién no conoce al héroe más famoso de los comics franceses? Está traducido a más de cincuenta idiomas, pero faltaba el que a nosotros nos gusta más: el lenguaje de los juegos. Sega nos lo pone fácil en esta segunda parte de este super comic, y en Master System.

¿Astérix u Obélix ?
Puedes escoger entre los dos personajes antes de comenzar el juego. Normalmente, en los juegos, estamos obligados a seleccionar un personaje, y a continuar con este hasta que se acabe la partida o en la pantalla aparezca 'game over'. Bueno, pues con este no. Podremos cambiar de personaje a cada cambio de nivel. Por ejemplo, podemos jugar con Obélix los tres primeros niveles, y luego pasar a Astérix. Ni que decir tiene que podremos descubrir cada nivel con Astérix y con Obélix para disfrutar plenamente cada pantalla.

¡Todo igual que en los dibujos animados!
Como es lógico, el juego está compuesto por todos los elementos famosos inventados por Uderzo y Goscinny: Hay Romanos disfrazados de cactus, otros que montan la guardia cerca de sus fortificaciones, etc. El grafismo utilizado en el juego es muy parecido al del comic. Como era previsible, existen marcadas diferencias entre nuestros dos héroes. Astérix es más rápido pero mucho menos fuerte, y tendrá que beber poción mágica para poder efectuar determinadas acciones. Por el contrario, Obélix es pesadote y lento pero posee una fuerza colosal. Los efectos de la poción mágica son permanentes en él, por culpa de una marmita, o algo así, eso me parece recordar...



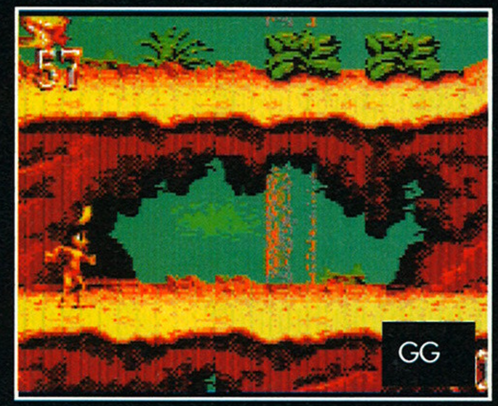


Los pequeños detalles

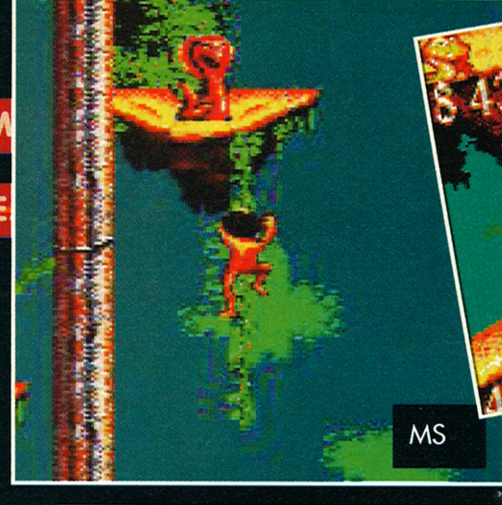
No nos queda más que añadir que los desplazamientos continuos son ilimitados, que se puede seleccionar uno de los tres idiomas al comenzar el juego, y que hay un montón de trucos simpáticos: Lobos escondidos en los pasadizos secretos, etc. ¡Que salga ya!

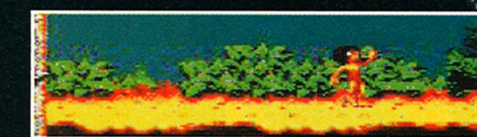
EDITOR : VIRGIN GAMES

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93


GG


GG


MS



Seguramente recuerdes una novela de Kipling, llamada el libro de la selva, que contaba la aventura de Mowgli, un pequeño niño abandonado en la jungla. Lo adoptaron y criaron los animales salvajes y vivió con ellos antes de regresar a la civilización. Lo que ahora te presentamos es el juego del libro de la selva, para el Master System y para el Game Gear.

Dos niveles enormes

A lo largo del juego tendrás que ir coleccionando una serie de objetos que podrás encontrar escondidos en cualquier lugar, aunque por lo general no serán sitios de fácil acceso. ¡Que sería del encanto del juego, si cualquier persona los pudiera encontrar! Por ejemplo, en el primer nivel tendrás que encontrar ocho grandes diamantes. ¡ Desde luego los niveles del libro de la selva son zonas de mucha riqueza!

Animaciones cómicas

No es raro que un juego sacado de un libro que ha inspirado a Walt Disney, tenga trazos de humor. Veremos monos alocados, colgados en sus lianas, y que a la mínima querrán lanzarte una lluvia de cocos. -Bastante duros por cierto-. También hay serpientes más dormidas que carracuca, y desde luego un sistema de 'sprites' de lo más divertido. El personaje principal

GG

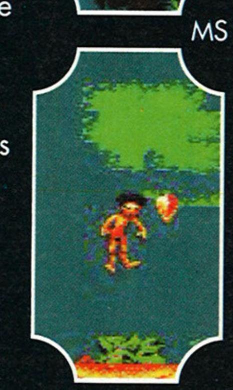
GG



no desmerece en nada a este ambiente en clave de humor. La mayor parte de sus acciones son francamente divertidas: saltos, mordiscos, ataques...

Encontrar la senda correcta...

Cada vez que encuentres un diamante, tendrás que buscar un camino para llegar a él. La mayoría de las veces es un camino único. Para cada diamante es necesario utilizar una técnica particular, si quieres conseguirlo: Saltos a modo de tarzán, saltos de liana en liana sobre un puente en estado ruinoso, saltos por lianas mientras repeles los ataques enemigos, uso de tablones de madera que puedan bascular mediante un contrapeso (El famoso sistema del tronco en el que en un extremo pones un contrapeso y en el otro extremo te pones tu), etc... En todos los casos, siempre hay una forma segura de llegar, aunque a veces no resulte evidente el dar con ella. A veces se puede saltar de plataforma en plataforma mediante una simple liana o en otras ocasiones tendrás que intentar un montón de métodos distintos hasta que consigas tu objetivo. Tendrás que actuar con cuidado, ya que cuando se te acaben las vidas, tendrás que comenzar desde el principio.



MS



e Book





Winter Olympics

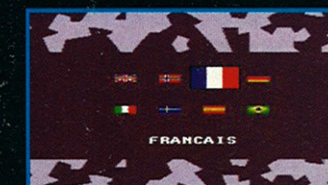
EDITOR : US GOLD

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

Ya nos habíamos olvidado, no queríamos pensar en ello, pero desgraciadamente, aquí está de nuevo, y este juego nos anuncia de alguna manera su llegada: El invierno. De eso quiero hablar, y de sus gripes, los dedos paralizados por el frío, y todas esas molestias. Por el contrario, para los fanáticos de los deportes blancos, Winter Olympics será una buena sorpresa, y para los demás mortales un buen sistema de romper el sortilegio.

El principio del juego

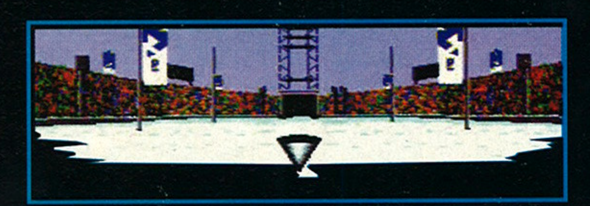
El lado práctico del tema consiste en que prácticamente todas las pruebas, salvo las del ski de fondo y el slalom se juegan con la misma técnica. Para las otra dos, basta saber que todo consiste en llegar a pulsar los botón lo más rápidamente posible para conseguir velocidad, y luego pilotar. Por el contrario, para el fondo, hay que pulsar los botones en el momento correcto. Las prisas son mala consejera, no te anticipes si no quieres quedarte clavado en el sitio. En el slalom necesitarás algo de tiempo para hacerte con los mandos y aprender a controlar debidamente los cambios de dirección y tomar bien los palos. Este juego va a resultar de lo más apasionante...



¡ Lleno de pruebas !

Te podrás dedicar a muchas disciplinas distintas: Ski de fondo con tiro con escopeta, slalom, bobsleigh, salto de ski, patinaje, etc... Las podrás practicar en distintas competiciones: regionales, nacionales, u olímpicas. No te descubro nada al decirte que con un poco de práctica conseguirás hacerte un hueco en los regionales, pero que en las olimpiadas... es distinto. ¡ Afortunadamente existe una modalidad del juego para poder entrenar a placer! Podrás jugar hasta con otros tres amigos simultáneamente. (Los turnos se reparten entre los cuatro).







pre**view** ■ GAME GEAR ■ GAME GEAR ■ GAM





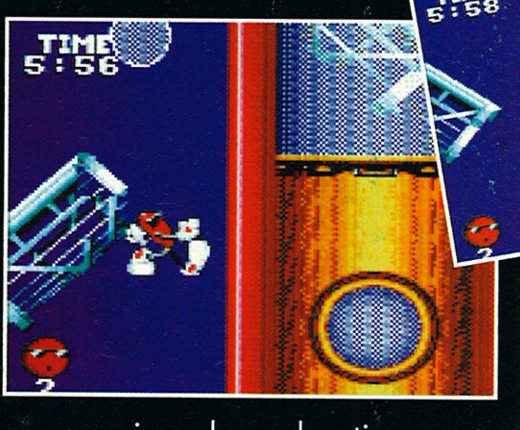
El fabuloso Cool spot ha llegado a la Game Gear, con muy pocas diferencias respecto a las versiones Megadrive o Master System. No existe la elección del nivel de dificultad y la pantalla de opciones se ha convertido en una pantalla de explicación del juego: Tendrás que avanzar de



nivel en nivel, buscando a tus homólogos. Estos no tienen tu libertad de acción ya que están desgraciadamente, encarcelados en jaulas. ¡Para liberarlos basta con que dispares a la cerradura!

¡ DIVERSION OBLIGA !

En la versión Game Gear, seguimos disfrutando del ambiente 'cool' que rodea al juego en la versión 16 bits. Volvemos a encontrarnos con la animación tan particular de este pequeño personaje que está a medio camino entre el comportamiento flemático inglés y la forma de ser de "Aldo Maccione". Podrás admirarlo a través de los distintos niveles del juego, todos distintos, aunque claramente orientados hacia la estructura de plataformas, ya que al fin y al cabo de esto trata el juego. Encontrarás un buen número de



enemigos de muchos tipos, pasadizos secretos, bonus extras, etc...



EDITOR : VIRGIN

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE



pre **view**

EDITOR : VIRGIN GAMES

DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93



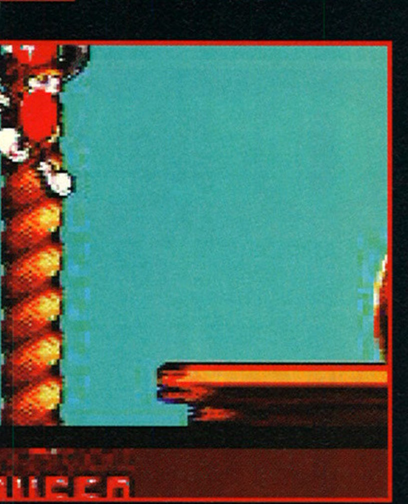


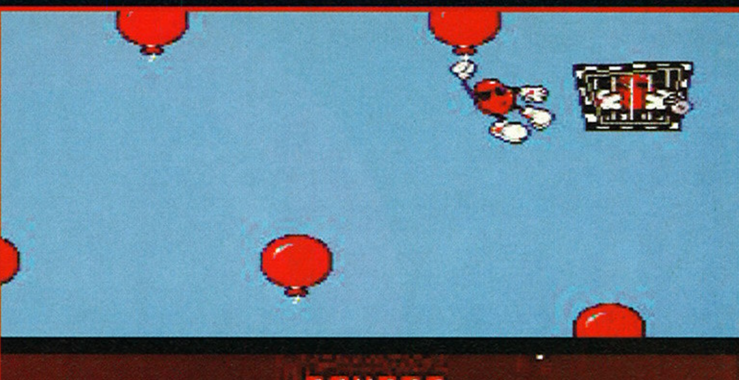
Virgin Games ha conseguido pegar muy fuerte con su Cool Spot en Megadrive. Ahora le toca el turno a todos los Segamaníacos y fanáticos de los buenos juegos de plataformas. Los afortunados poseedores de Master Systems no se sentirán abandonados con esta versión 8 bits de esta pequeña obra maestra.

¡Como en Megadrive!
Encontrarás, anunciados en un pequeño panel al estilo Far-West, exactamente los mismos niveles que en la versión 16 bits. Tendrás derecho a perderte por las cloacas, los barcos, la playa, o el desierto. Todo ello te permitirá codearte con un buen número de enemigos, como por ejemplo los mosquitos o los cangrejos. También te las verás con obstáculos como los clavos, los pozos sin fondo y otras sorpresas más.









Busca la jaula...
En cada nivel tienes que encontrar una jaula en la cual está encerrado un pequeño personaje parecido al tuyo. Durante todo el recorrido, una pequeña mano te guiará a través de los múltiples caminos que tiene cada nivel. A veces llegan a ser auténticos laberintos tortuosos e inescrutables.

Un personaje muy simpático
Lo primero que seguramente te llame la atención es el personaje. Esa pequeña bolita roja con gafas negras y dotada con una animación de movimientos que le dan una forma de ser que va desde el desenfado a lo cómico: Podrás tener los andares típicos de Aldo Maccione, y los saltos de un gran deportista... Cuando se aburre, se pone a jugar al yoyo. ¡Si no sabes que hacer, no te preocupes, él no se aburre jugando al yoyo!

¡Las fases de bonus!
Durante la partida de este juego de 4 mega está limitado el tiempo máximo. Intenta no perder tiempo. Si vas rápido te irá mucho mejor. Podrás pasar a fases de bonus y forrarte a puntuar. ¿Fabuloso no?

SPOT

PIER PRESSURE

PAUSED



SONIC

TODO UN HEROE PO

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

Unitros

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL







Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.

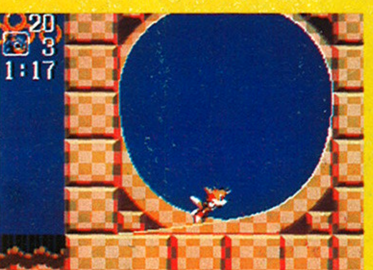
MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

MASTER SYSTEM II

GAME GEAR





Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!








OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.



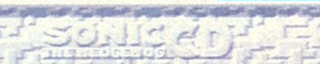
MEGA CD





Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!





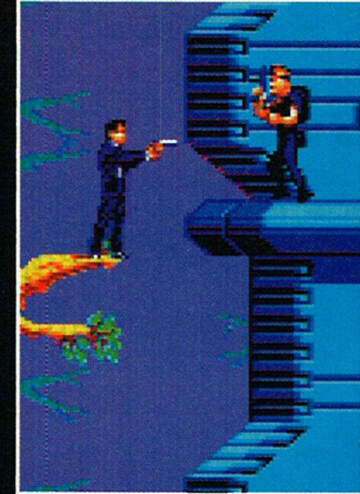


LA LEY DEL MAS FUERTE

James Bond 007 the Duel

EDITOR : DOMARK

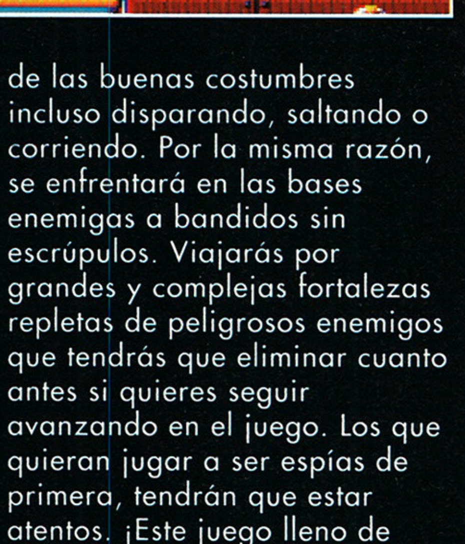
DISPONIBILIDAD : NOVIEMBRE 93

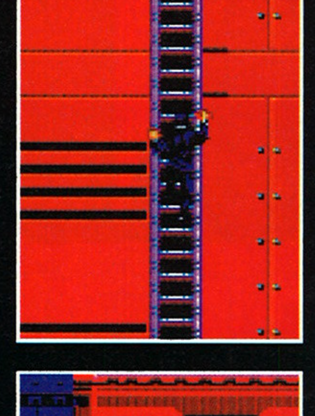


Para muchos de nosotros, cuando oímos la palabra espía, nos viene a la cabeza inmediatamente el nombre James Bond. Aunque el héroe de Ian Flemming le deba mucho al cine, no sería extraño que a partir de ahora le fuera a deber también a las consolas. Aunque es muy difícil hacer una adaptación completa de James Bond, se han conseguido guardar todos los elementos propios que definen un buen juego de acción.

Un héroe de smoking

Una de las características de James Bond, es desde luego la clase que tiene. Por esta razón, tu personaje será un héroe en smoking, conservador a ultranza de las buenas costumbres incluso disparando, saltando o corriendo. Por la misma razón, se enfrentará en las bases enemigas a bandidos sin escrúpulos. Viajarás por grandes y complejas fortalezas repletas de peligrosos enemigos que tendrás que eliminar cuanto antes si quieres seguir avanzando en el juego. Los que quieran jugar a ser espías de primera, tendrán que estar atentos. ¡Este juego lleno de niveles con scrolling multidireccional va a dar mucho de que hablar!

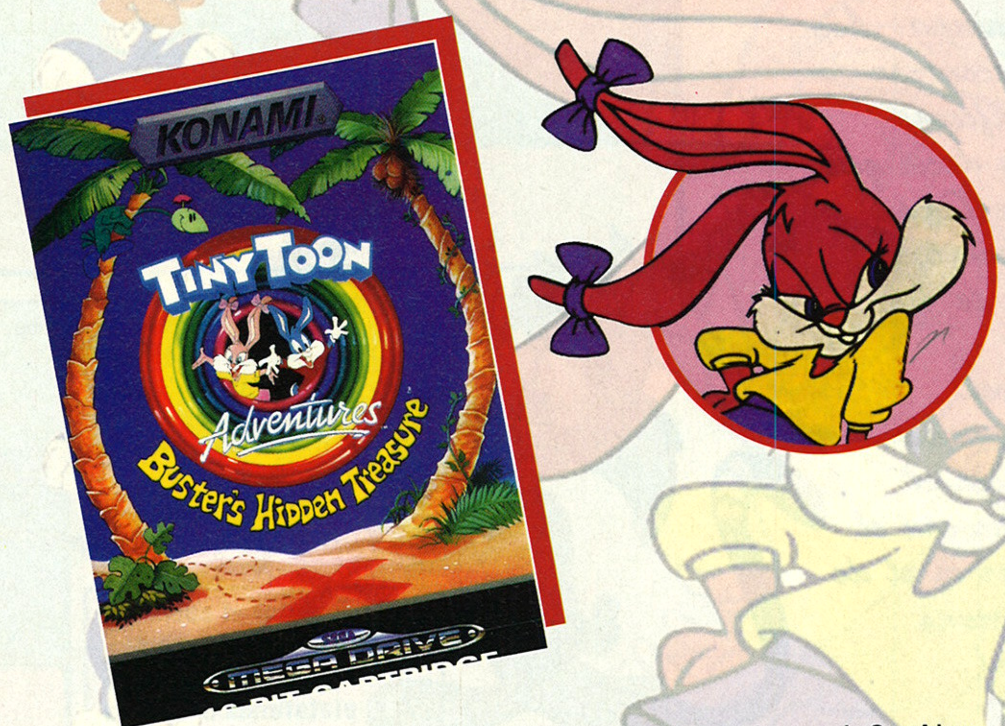








* MEGADRIVE *



LOS CODIGOS

Nivel 2 :	PMKDDDDDLLGLLDLDDDVD
Nivel 3 :	XBBLDLLLLLKDLDDDLLND
Nivel 4 :	QMBGDLLLLDBDLLBDLDTG
Nivel 5 :	TMBKLLDDLDBGLDDLLLTV
Nivel 6 :	HMVBLLDDDLBKLLDDLLTN
Nivel 7 :	VBBBPLLLLDBBLDLLDLDQ
Nivel 8 :	YBBBMLLDLDBBPLDLLLMQ
Nivel 9 :	HYBBTDLDDDBBMMDLDDPD
Nivel 10 :	ZBBBTGLLLDBBTDLLDLNG
Nivel 11 :	NMBBTKDLDLBBTGDLDDNV
Nivel 12 :	XBBBTZDLDDBBTKLLDDNT
Nivel 13 :	BNBBTZGLLLBBTZLDLLZM
Nivel 14 :	MHBBTZKDDLBBTZGLDLTM
Nivel 15 :	HNBBTZZLDDBBTZKDLLRB
Nivel 16 :	ZNBBTZZZGLDBBTZZDDDDH
Nivel 17 :	PJBBTZZKLLBBTZZGLDDJ
Nivel 18 :	XZBBTZZBLLBBTZZKLDDP
Nivel 19 :	ZZBBTZZQLLBBTZZBDDDT
Nivel 20 :	KXBBTZZQGLBBTZZWLDGM
Nivel 21 :	VJBBTZZQKDBBTZZQGDVM
Nivel 22 :	ZTBBTZZWZLBBTZZWKDTM
Nivel 23 :	HTBBTZZQZGBBTZZQZDMR
Nivel 24 :	GQBBTZZWZKBBTZZWTGMZ

¿Como pretender olvidar algo tan de moda? ¿Algo que ya es un verdadero fenómeno de masa? ¡Un juego llamado Tiny Toon's! ¿Como olvidar un dosier sobre el segundo mejor juego de Konami? ¡Pero si ya está en la leyenda de Megadrive!

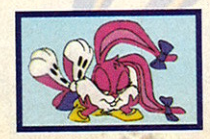
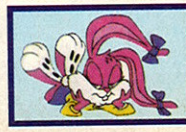
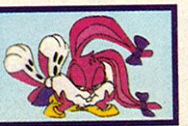
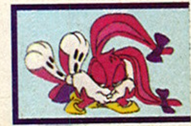
Desde luego nosotros no vamos a perder el tiempo y dejar pasar la ocasión. Para empezar, vamos a dar las soluciones de cómo realizar los diez primeros niveles. Durante el transcurso de todos estos, tendrás que buscar a tus amigos, y liberar a la pobre Babs, hecha prisionera por el terrible Montana Max! Vas a conocer montones de pasadizos secretos y cuevas escondidas. Después de leer este dosier no existirán secretos para ti.

¡Por si fuera poco, te vamos a dar las palabras clave de todos los niveles! Así de fácil, y si a pesar de todo, no eres capaz de finalizar la partida... Cambia de afición, dicen que hace falta mucha mano de obra en el campo.



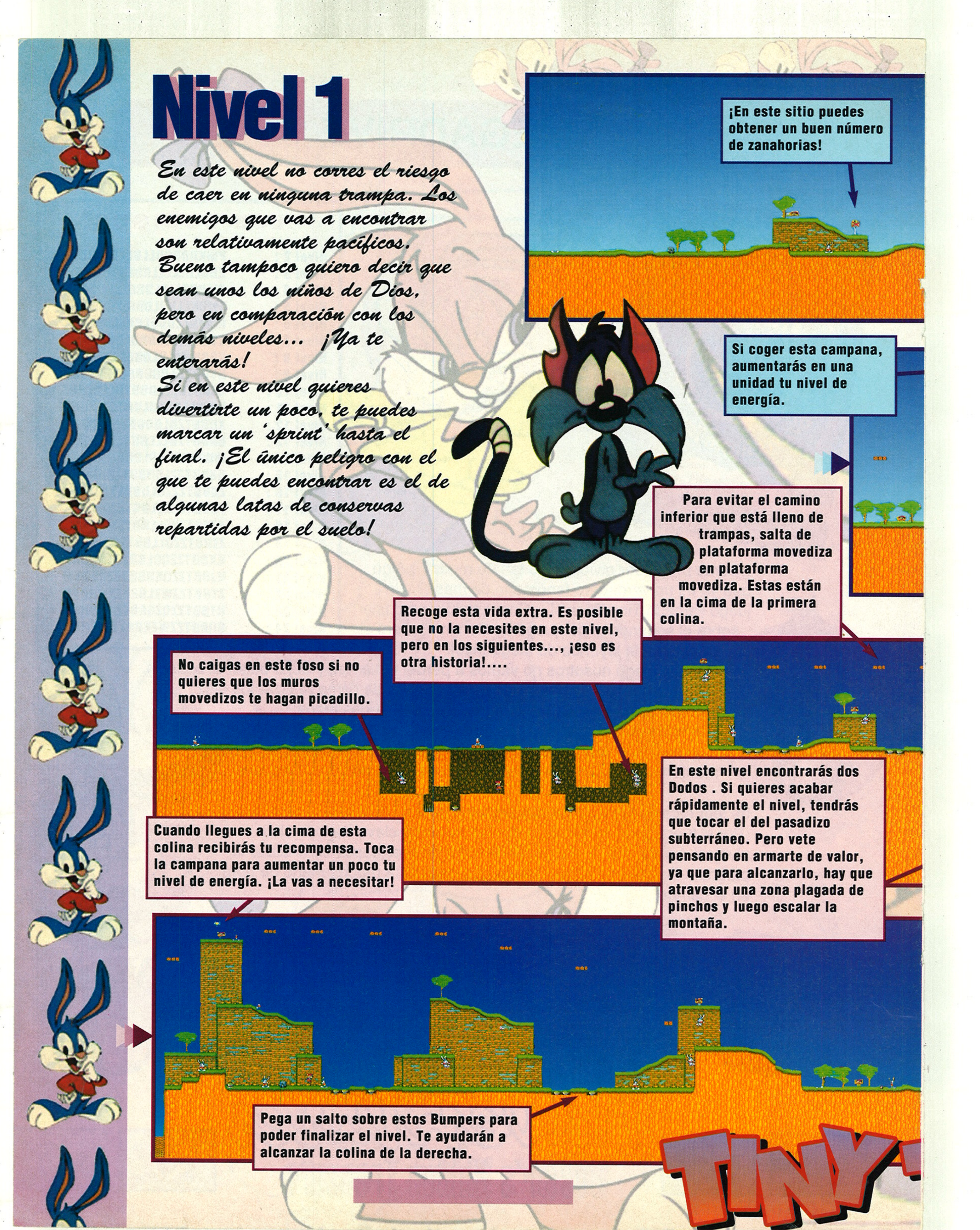
Adventures

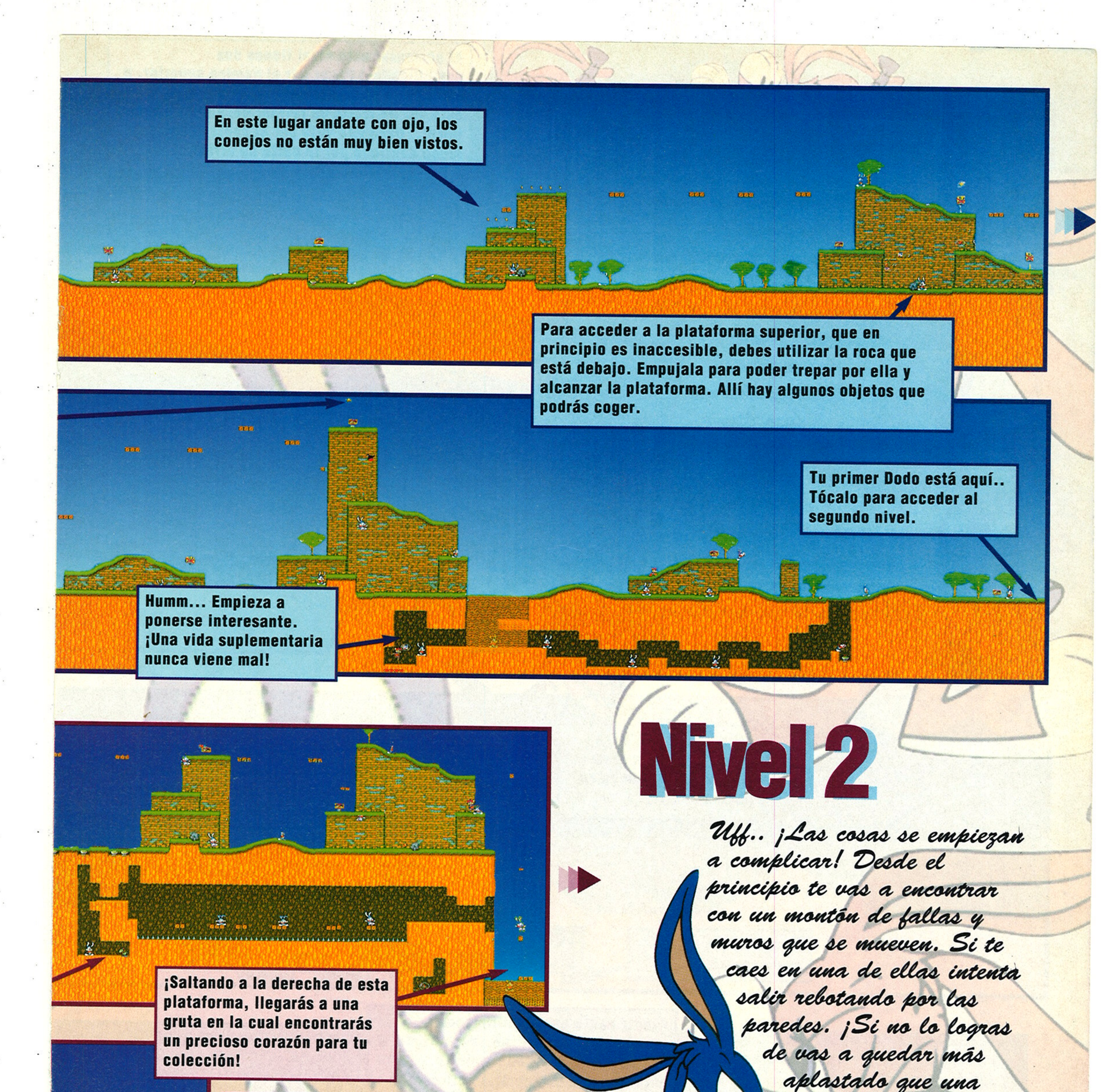
Buster's Hidden Treasure

Nivel 1

En este nivel no corres el riesgo de caer en ninguna trampa. Los enemigos que vas a encontrar son relativamente pacíficos. Bueno tampoco quiero decir que sean unos los niños de Dios, pero en comparación con los demás niveles... ¡Ya te enterarás!
Si en este nivel quieres divertirte un poco, te puedes marcar un 'sprint' hasta el final. ¡El único peligro con el que te puedes encontrar es el de algunas latas de conservas repartidas por el suelo!



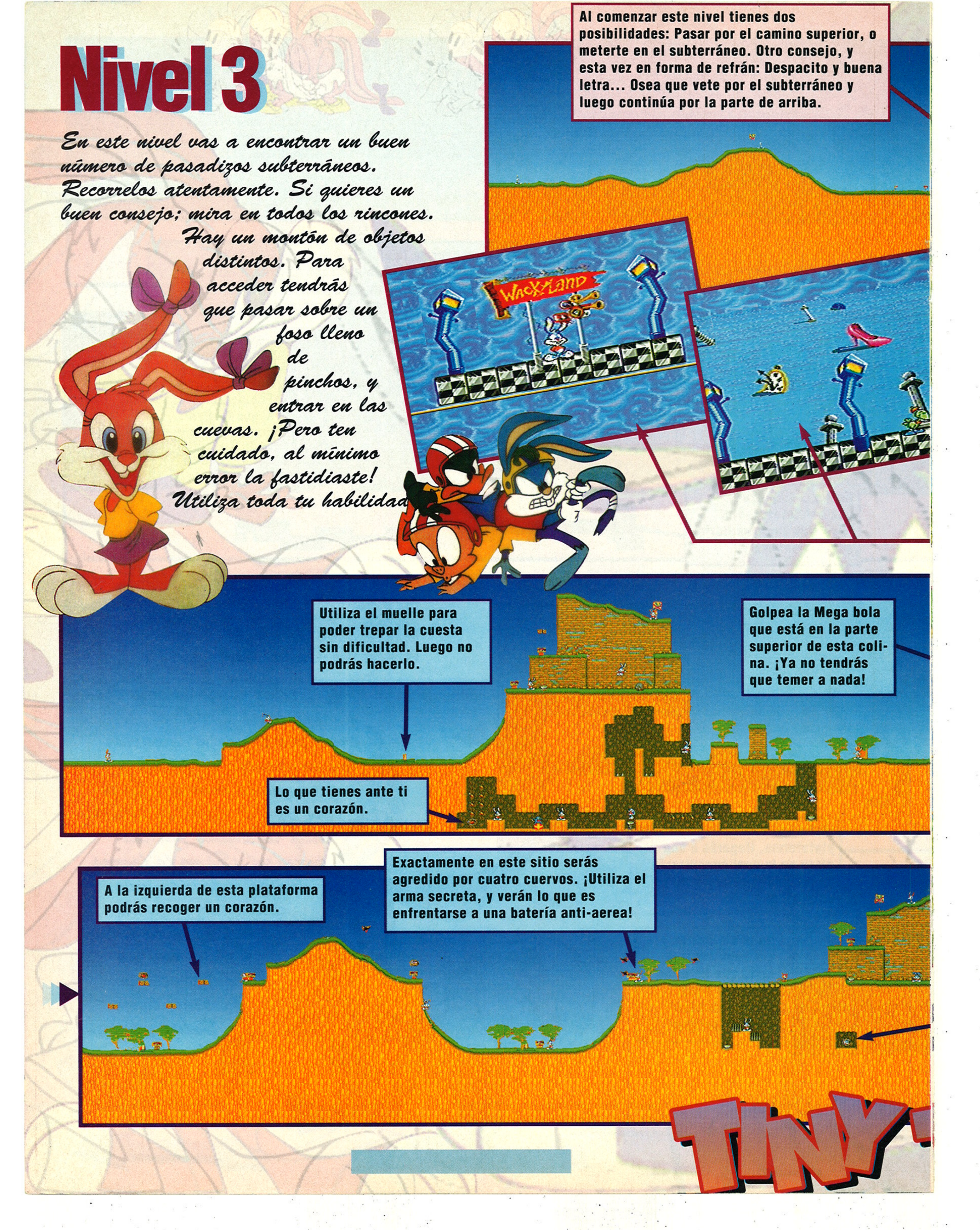


Nivel 2

Uff.. ¡Las cosas se empiezan a complicar! Desde el principio te vas a encontrar con un montón de fallas y muros que se mueven. Si te caes en una de ellas intenta salir rebotando por las paredes. ¡Si no lo logras de vas a quedar más aplastado que una tortilla! A la mitad del nivel hay un pasadizo secreto bastante largo. Salvo esto, no hay nada que te pueda fastidiar.

Nivel 3

En este nivel vas a encontrar un buen número de pasadizos subterráneos. Recorrelos atentamente. Si quieres un buen consejo; mira en todos los rincones. Hay un montón de objetos distintos. Para acceder tendrás que pasar sobre un foso lleno de pinchos, y entrar en las cuevas. ¡Pero ten cuidado, al mínimo error la fastidiaste! Utiliza toda tu habilidad.





Salta de plataforma en plataforma hasta que salgas de este nivel y finalices la etapa.

Para poder salir del subterráneo pega un brinco encima del 'bumper' y este te propulsará hasta la superficie.

Podrás conseguir un corazón situado a la derecha de este pequeño personaje.

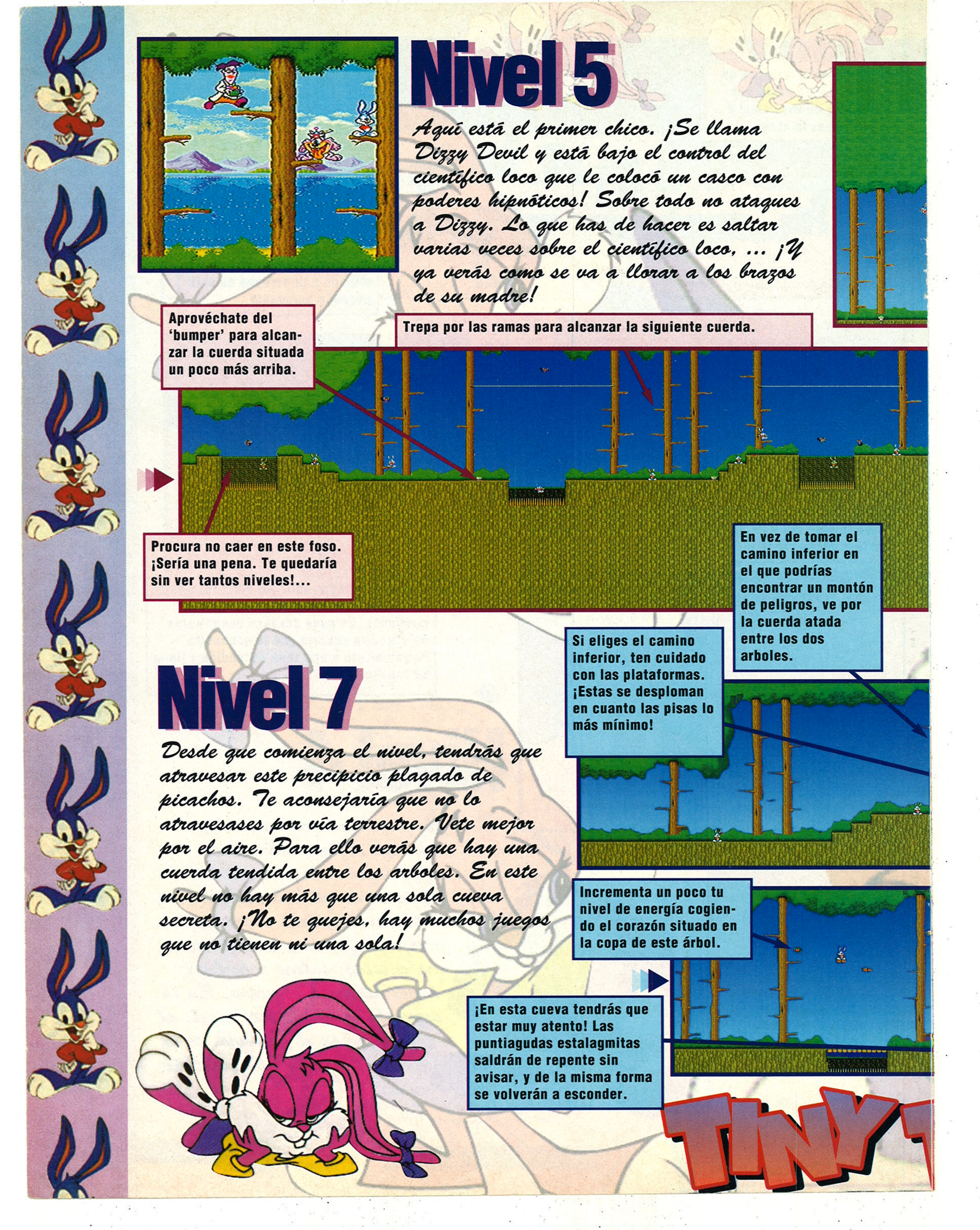
Estás en el interior de Wakyland, el parque de atracciones más famoso del país de ACME. ¡En él, podrás aumentar ostensiblemente tu número de zanahorias!

Si quieres puedes salir del nivel toca este Dodo. Personalmente te aconsejo que continúes. Un poco después encontrarás un pasadizo secreto que te conducirá directamente a una zona escondida y llena de zanahorias.

Nivel 4

Un nivel más con pasadizos secretos. Afortunadamente sigue siendo muy divertido: Como si de un "skate-board" se tratara, podrás coger tu conejo preferido y embalarte en las cuestas, saltar o incluso hacer algunas piruetas. En la segunda parte de este nivel, al igual que en el primero, te lo pasarás como en la montaña rusa.

Saltando hacia abajo y a la derecha del puente, recuperarás un bonus muy útil...

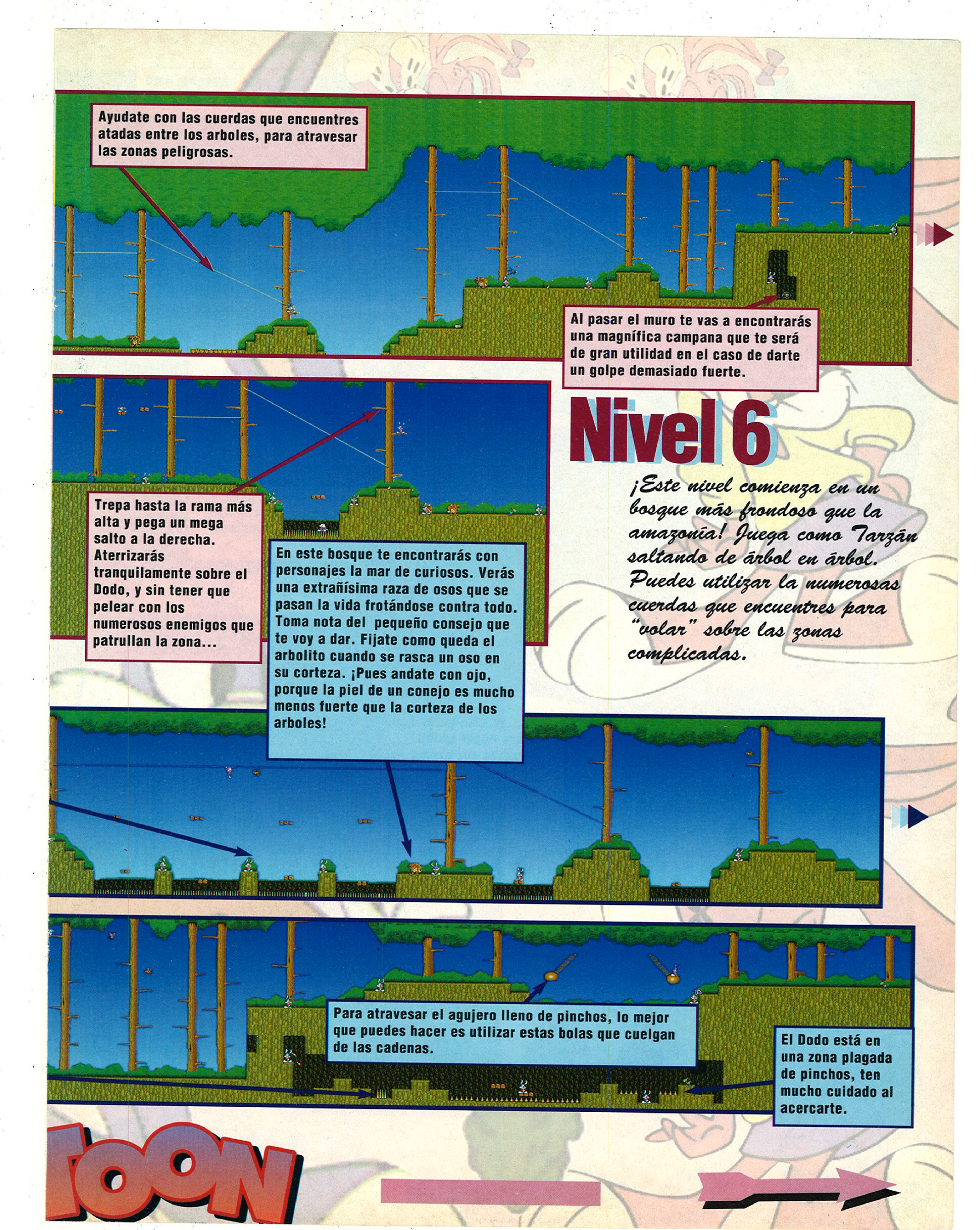


Nivel 5

Aquí está el primer chico. ¡Se llama Dizzy Devil y está bajo el control del científico loco que le colocó un casco con poderes hipnóticos! Sobre todo no ataques a Dizzy. Lo que has de hacer es saltar varias veces sobre el científico loco, ... ¡Y ya verás como se va a llorar a los brazos de su madre!

Nivel 7

Desde que comienza el nivel, tendrás que atravesar este precipicio plagado de picachos. Te aconsejaría que no lo atravesases por vía terrestre. Vete mejor por el aire. Para ello verás que hay una cuerda tendida entre los arboles. En este nivel no hay más que una sola cueva secreta. ¡No te quejes, hay muchos juegos que no tienen ni una sola!



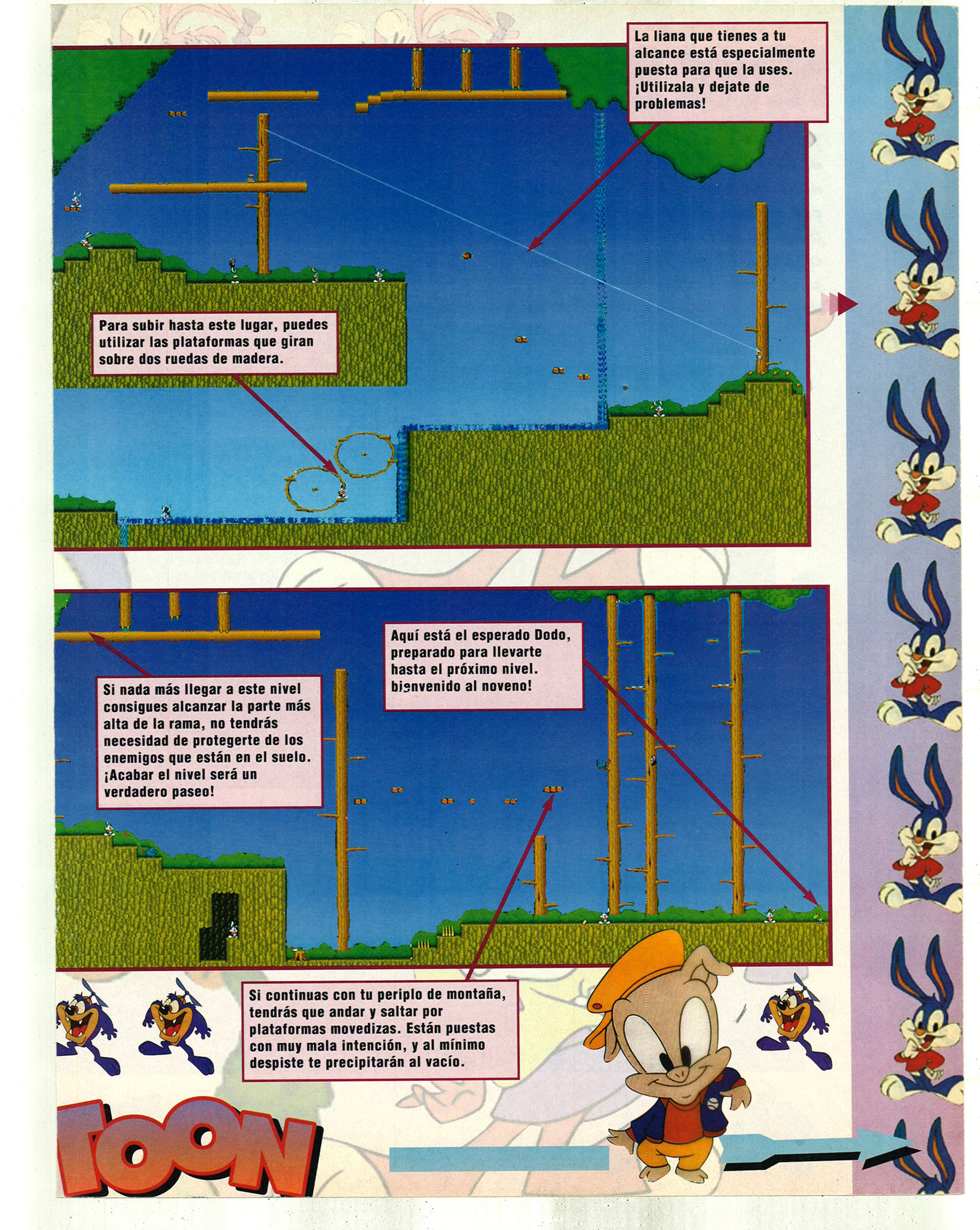
Nivel 6

¡Este nivel comienza en un bosque más frondoso que la amazonía! Juega como Tarzán saltando de árbol en árbol. Puedes utilizar la numerosas cuerdas que encuentres para "volar" sobre las zonas complicadas.

Nivel 8

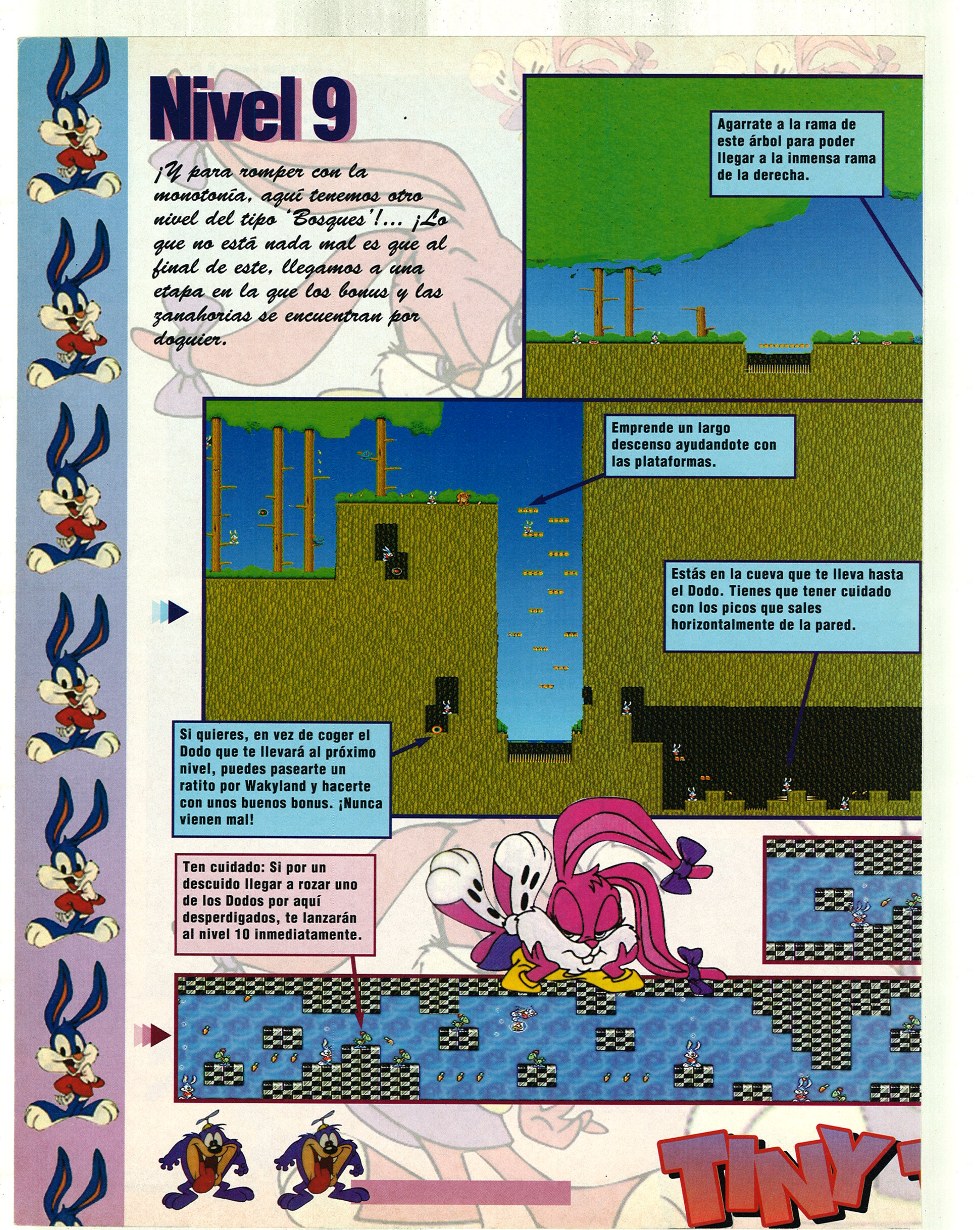
Otra etapa más de bosque. Prácticamente no encontrarás ninguna dificultad. Los enemigos están bastante desperdigados. Podrás encontrar varias cosas en las cuevas.




La liana que tienes a tu alcance está especialmente puesta para que la uses. ¡Utilizala y dejate de problemas!
Para subir hasta este lugar, puedes utilizar las plataformas que giran sobre dos ruedas de madera.
Si nada más llegar a este nivel consigues alcanzar la parte más alta de la rama, no tendrás necesidad de protegerte de los enemigos que están en el suelo. ¡Acabar el nivel será un verdadero paseo!
Aquí está el esperado Dodo, preparado para llevarte hasta el próximo nivel. bienvenido al noveno!
Si continuas con tu periplo de montaña, tendrás que andar y saltar por plataformas movedizas. Están puestas con muy mala intención, y al mínimo despiste te precipitarán al vacío.
TOON

Nivel 9

¡Y para romper con la monotonía, aquí tenemos otro nivel del tipo 'Bosques'!... ¡Lo que no está nada mal es que al final de este, llegamos a una etapa en la que los bonus y las zanahorias se encuentran por doquier.



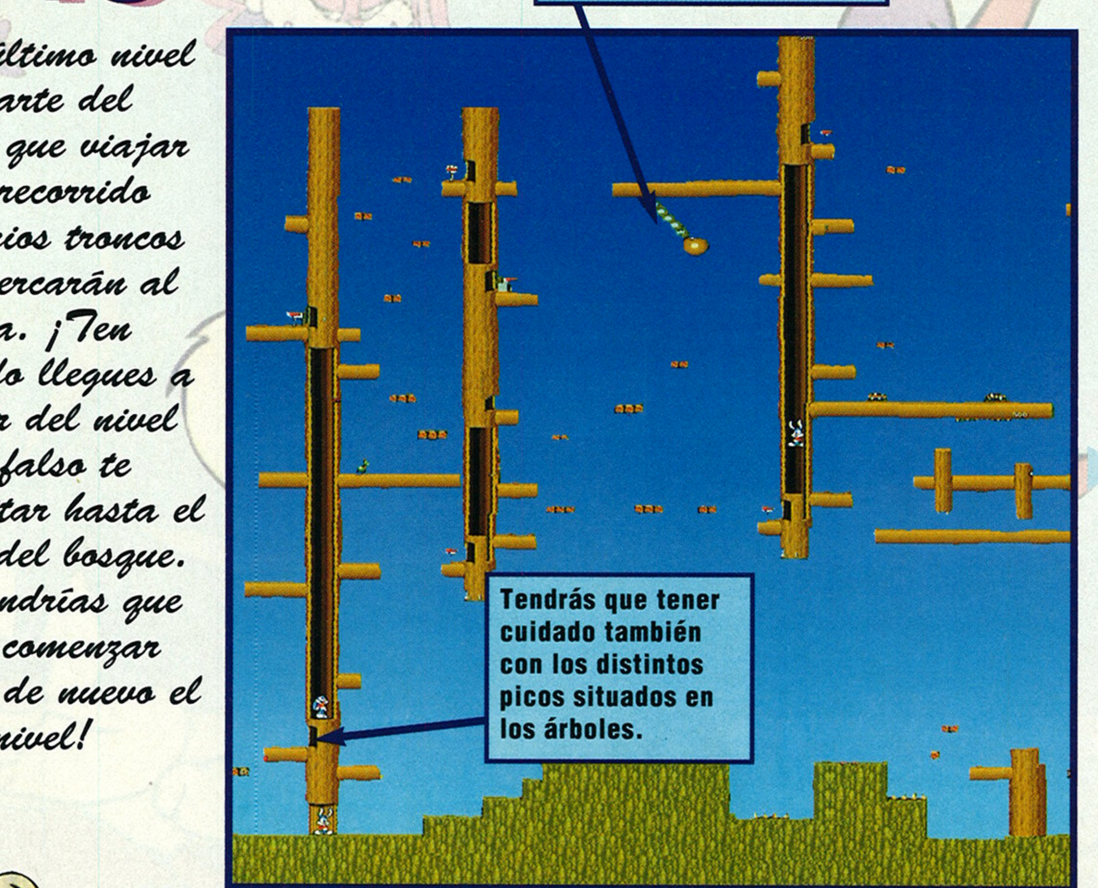


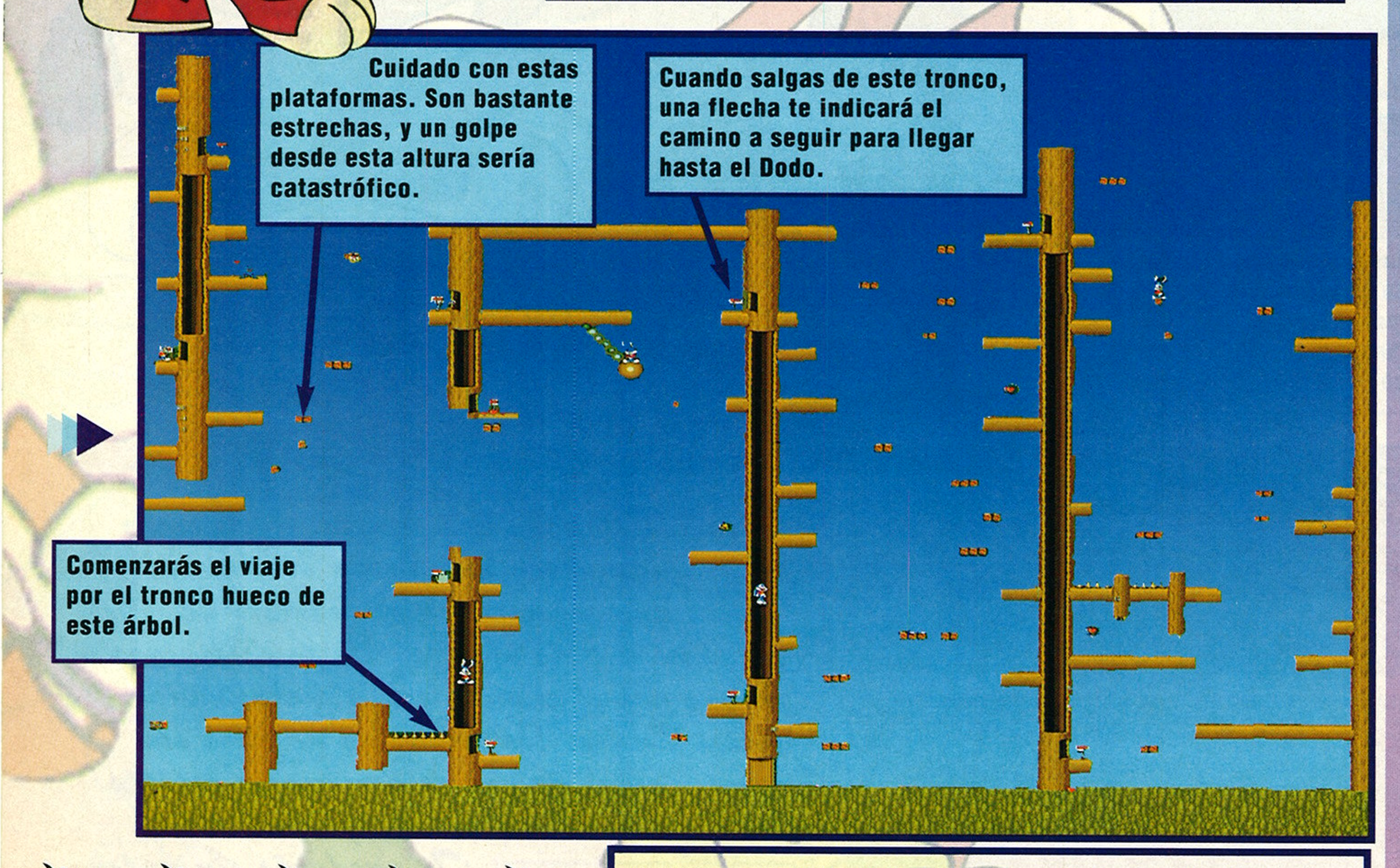
Nivel 9 Bonus

Si tomas el pasadizo secreto, aparecerás en el maravilloso mundo de Wakyland. Tienes que coger el mayor número de zanahorias y de objetos. No te distraigas ya que por el camino están diseminados varios Dodos. Si tocas uno de ellos sin querer, antes de que te des cuenta estarás en el siguiente nivel. ¡Te quedarás sin poder coger un buen número de objetos!

Nivel 10

Ya estás en el último nivel de la primera parte del dosier. Tendrás que viajar por este curioso recorrido pasando por varios troncos huecos que te acercarán al final de la etapa. ¡Ten cuidado! Cuando llegues a la parte superior del nivel un solo paso en falso te puede precipitar hasta el suelo del bosque. ¡Tendrías que comenzar de nuevo el nivel!






Ya hemos llagado al final de esta primera parte del Dosier de Tiny Toon's en Megadrive. ¡Creo que en poco tiempo nos volveremos a poner en contacto con una segunda entrega!

DOSIER REALIZADO POR MANU Y DANBOSS

¡LLEVATE UN MEGA-CD!

...Y un cartucho para tu consola

Este mes MEGAFORCE va a regalar un Mega-CD y cinco cartucos para Master System, Mega Drive y Game Gear entre todo aquellos que sepan responder a estas "pregruntitas".

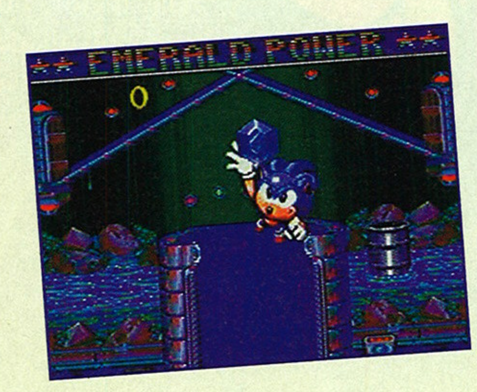
Recuerda que cuando sepas las respuestas deberás llamar a la línea directa MEGAFORCE y dar las contestaciones y tus datos personales.

¡Anímate!



1 - ¿En Parque Jurásico con qué personajes puedes jugar?

a) Doctor Grant
b) Un dinosario
c) Doctor Grant y un dinosario



2 - ¿Esta pantalla de que juego es?

a) Sonic II
b) Sonic Spinball
c) Sonic CD

3 - ¿Cuántos niveles tiene el juego Aladdin?

a) Treinta
b) Dieciséis
c) Diez

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 1 Mega-CD, cinco juegos de Master Sytem, Mega Drive Y Game Gear.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de noviembre y termina el 30 de noviembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



903 380 097

El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.



SEGA
G E N
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

I A L

...addin

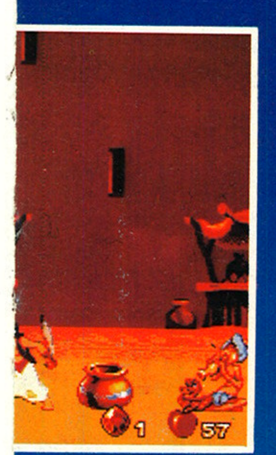
Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio? Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles. ¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

PROXIMAMENTE EN: MASTER SYSTEM Y GAME GEAR.





SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

En Sonic Spinball algo fundamental es tener una cierta visión de conjunto para no perdernos.

¡Sonic se ha vuelto loco! Va de un lado para otro, dando vueltas a velocidad vertiginosa, enrollado sobre sí mismo y golpeándose contra todo lo que encuentra... Rebota y rebota y cada vez que lo hace tu marcador de puntos aumenta un poco más. ¿Adivinas qué ha pasado? Pues sí, Sonic se ha convertido en una bola de un pinball, o flipper, o máquina del millón, o como quieras llamarla.

Desde luego, no es la primera vez que le vemos en un trance así, parece que es una de sus múltiples formas de combatir con su archienemigo el Doctor Robotnik. Ya en las primeras versiones de Sonic aparecía una fase que utilizaba el pinball como base. Después, con el resurgir de la pinballmanía entre los jóvenes, en la versión para Mega-CD esta etapa se ha potenciado y hay un auténtico juego de pinball con Sonic...

Pero en vista del éxito, y dado que los fans de Sonic no se conforman con poco, al final nuestro héroe ha tenido que dar su brazo a torcer y ha accedido a protagonizar el pinball más loco y vertiginoso de toda la galaxia. Por suerte, nuestro héroe también es el erizo más rápido del Universo, de modo que con mucha



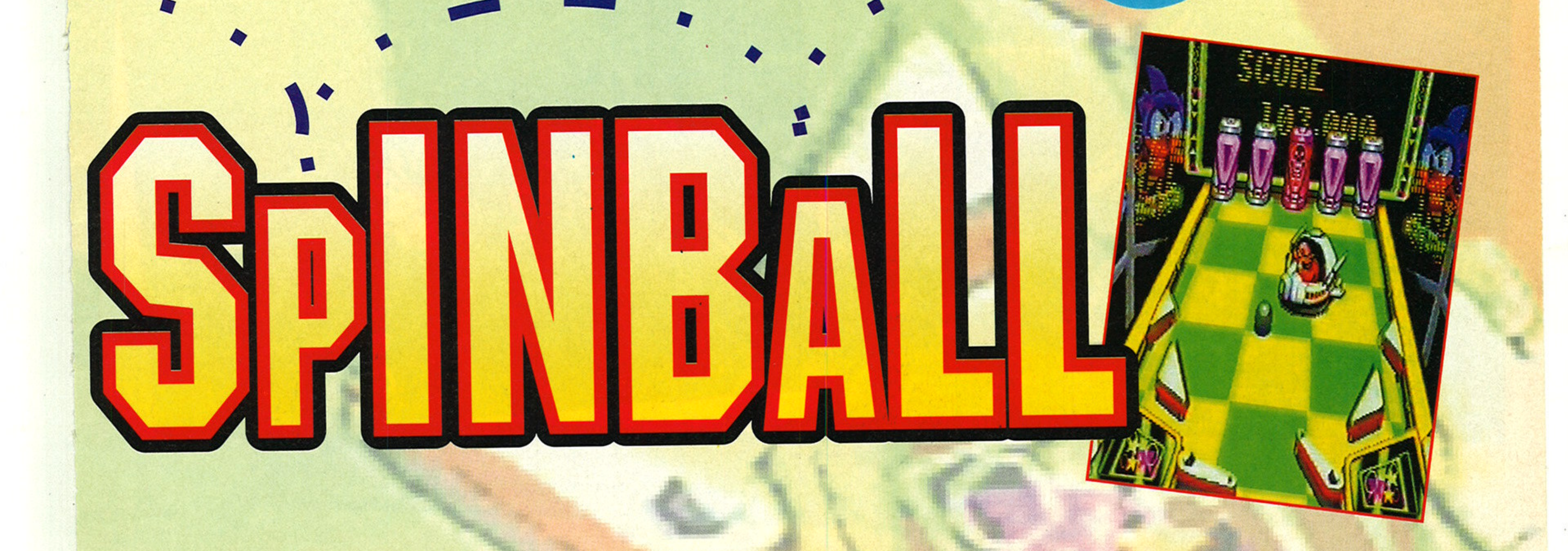


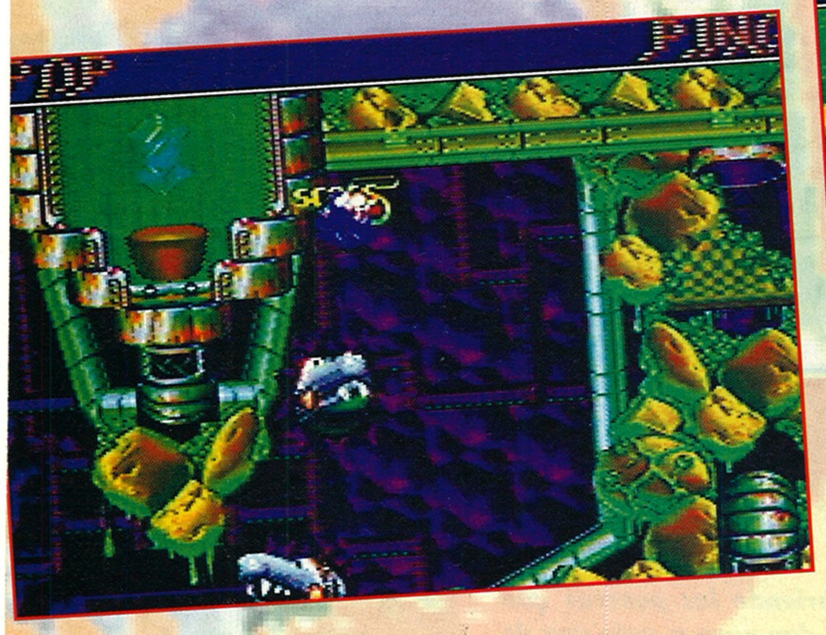
Aunque en este juego no es fundamental hacer muchos puntos, nunca está de más intentar tener un buen palmarés.

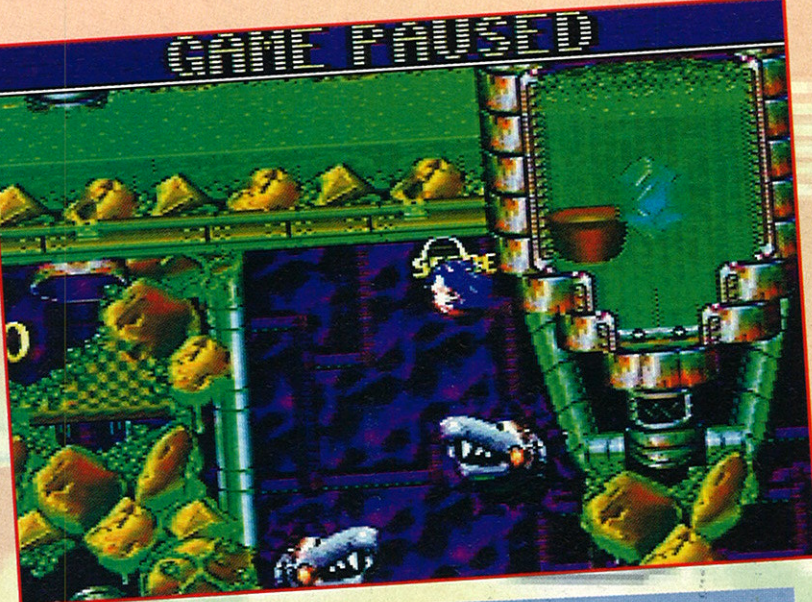
pericia, algo de suerte y sobre todo mucha paciencia, conseguirá atravesar todos los niveles del juego y acabar con los monstruos que lo inundan.

Miles de obstáculos

Lo primero que destaca es un escenario repleto de elementos (como en las máquinas de nuevo diseño, esas que cuentan con un montón de niveles uno encima de otro, con al menos dos o tres parejas de pulsadores y millones de obstáculos), que nada tiene que ver con la idea del pinball sencillito de dos mandos y media docena de elementos. En este caso, Sonic tendrá que ir subiendo por las sucesivas fases (el desplazamiento de la pantalla es en vetical, igual que si estuviéramos frente a un pinball larguísimo) abriendo las puertas que le dan paso a cada una de las fases superiores. Para ello tendrá que tirar ciertos barriles, o golpear varias veces en determinados puntos... y así ir remontando de pulsador en pulsador hasta enfrentarse arriba del todo con el enemigo de fin de nivel, por lo general un monstruo horroroso que representa en una u otra forma al terrible Robotnik. Ahora bien, si durante el camino no recoge todas las esmeraldas que necesita no tendrá acceso a la guarida del monstruo.







Para recoger la primera esmeralda hay que hacer blanco en dos dianas que hay en el centro.

Sonic debe tener mucho cuidado porque cuanto más alto llega más tremenda es la caída. A veces es imposible frenarle y Sonic cae desde la fase de arriba hasta la que hay al fondo y tiene que volver a remontar todo el camino -eso si no tiene la mala suerte de caer en las fauces de un bicho horrible que suele haber al fondo, a veces sustituido por un mar de lava incandescente, o un lago de ácido-.

Un aspecto genial

Los gráficos están muy bien hechos y representan a la perfección los túneles, las flores de rebote especial, los hoyos de bonos, los resortes donde se rebota una y otra vez, los animalillos sueltos (de lo más molesto, ya que impiden una y otra vez que Sonic alcance su objetivo) como los loros... Todo ello a todo color, con una gran definición y, aunque parezca difícil conseguir claridad con tal cantidad de cosas, nada confuso.







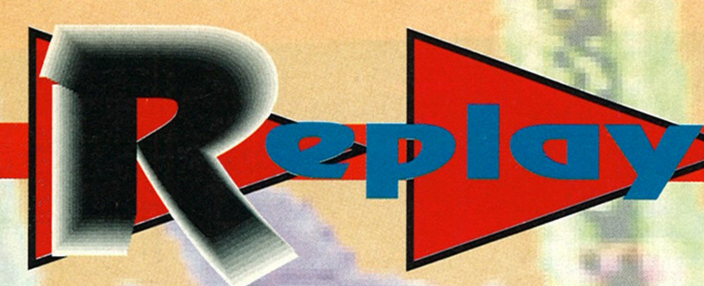
Para abrir la tranpilla que lleva a las vagonetas podemos quitar los bidones o pasar tres veces por este pasillo.



Tras dar en las dianas se quitará el tapón del depósito. Ahora hay que subir hasta uno de los laterales, dejarse caer en el bidón y remar hacia el depósito para saltar dentro.

LAS VAGONETAS

Realizar correctamente el circuito de las vagonetas es fundamental para poder terminar el primer nivel ya que es la única forma de llegar a dos esmeraldas.



Las fases de bonos, a las que puedes acceder cuando acabas un nivel, merecen también algo de atención. Son un pinball de lo más sencillo, con un único "piso" y unos cuantos resortes donde rebotas (son del tipo "diana", así que van desapareciendo conforme les golpeas). La idea es que en esas "dianas" están encerrados diversos personajes (son amigos, por supuesto)y tenemos que liberarlos. Para que la cosa no sea tan fácil hay un Robotnik incordiando por mitad del pinball, impi-

VIAS Y ESMERALDAS

Una de las mayores dificultades del juego en sus primeros niveles estriba en los circuitos que llevan a las esmeraldas pero que se cierran al mínimo error.



En el segundo nivel hay que tener mucho cuidado justo al principio porque resulta muy fácil caer directamente fuera.





Para eliminar a este Boss lo primero es destuir su aguijón y después darle duro.

diendo que Sonic llegue a los resortes, pero puede llegar a ayudarnos si nos aprovechamos de él para rebotar repetidamente en las "dianas".

En definitiva, a pesar de lo complicado que pueda resultar a veces, y lo peligroso que es para la salud el ver cómo se cae Sonic una y otra vez (¡con lo que nos había costado hacerle llegar hasta arriba!), es un juego muy recomendable, tanto para los amigos de Sonic como para los amantes de los flippers.



Por fin vas a poder degustar dinosaurio en el desayuno! A no ser que sean ellos los que desayunen, y no precisamente dinosaurio... Han aparecido tal número de ellos, que están por todas partes. En cuanto te despistes intentarán trocearte para preparar jugosos canapés. Son tan grandes y tienen tanta fuerza, que aguantan un buen rato antes de adormecerse por el efecto de tus dardos tranquilizantes, y lo que peor es que siempre vuelven a despertarse...Desconfiar es fundamental si quieres seguir vivo. ¡La verdad es que el combate no es justo, si lo único que puedes hacer es adormecerlos! Me dan ganas de convertirme en dinosaurio, pasarme a su bando, y venga, a tragar a todo lo que se me ponga a tiro... Independientemente del campamento en el que estés, recorrerás toda la isla descubriendo lugares insólitos. Te quedarás boquiabierto ante tal cantidad de maravillas. Acepta el miedo y asume el peligro para comenzar un combate mítico.



1) La jungla
2) La central eléctrica
3) El rio (solo Grant)
4) La gasolinera
5) El cañón
6) El volcán (solo Grant)
7) El centro de visitas turísticas
8) ¿Sano y salvo?

El centro de visitas turísticas. Tira desde el punto en el que está atada la cuerda y haz caer la caja. Abre las puertas a patadas, utiliza los ascensores...



JURASS

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY S

En el rio. Tendrás que abandonar tu barco y coger otro. ¡Te acaban de comer! De ti solo han dejado el sombrero.

COMENTARIO

Si comparamos este juego con por ejemplo Aladdin, la única palabra que se nos pasa por la mente es 'decepción'. La animación es insípida, los movimientos del profesor Grant son rígidos. ¡Hay gestos con los que parece que el importante paleontólogo se mueve con patas de palo! La colisión de 'sprites' no es tampoco de lo mejorcito del juego. Hay que decirlo todo. De forma global, una vez asumidos sus puntos débiles, el juego goza de un ambiente animado. La acción es muy buena, y se debe a la belleza de los dinosaurios digitalizados, que permiten que Jurassic Park pase el examen sin problemas. Uno de los puntos fuertes es su música, que recrea el ambiente prehistórico mediante un tono frío, parecido al que encontramos en la película (¡Pues sí! ya la hemos visto, y no hace mucho.) La elección del héroe que encarnamos está muy lograda: Cazar o ser cazado, he allí el dilema. Estar en el pellejo del Dr. Grant, o en el de este pedazo de sauro, el infame dinosaurio Raptor. ¿Quieres un buen consejo? ¡Quedate con Dino!...

MEG

LAS ARMAS DEL PALEONTOLOGO GRANT
¡No todas las armas son iguales ante el enemigo!. Debes seleccionar la correcta entre las que tengas a tu disposición. Estas son: El dardo tranquilizante de dosis débil, el dardo pero con dosis fuerte, el cañón de descargas eléctricas con ajuste de tres potencias, granada de flash luminoso para desorientar, granada percutora para inmovilizar, granada de gas paralizante, y cohete paralizante de dosis extra.

...SIC PARK

¡El cañón! Salta de falla en falla en dirección a los volcanes.

¡Es casi más divertido meterse en el pellejo de Raptor y no dejar títere con cabeza, incluido la del Doctor Grant!

El volcán. Desciende por las paredes arrastrando tus posaderas, hasta encontrar la entrada del centro de visitas turísticas.

* MEGADRIVE *

[redacted]

SONIDO



Un buen ritmo musical que te transfiere rápidamente a la historia.

GRAFICOS

Demasiado oscuro, demasiado lioso, y no muy original.



ANIMACION



Una copia del Flash Back pero en malo. Los movimientos del Dr. Grant dejan que desear.

MANEJABILIDAD

Mala respuesta del mando, aunque al menos podremos controlar.



PLATAFORMAS
EDITOR : SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO : 8 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES : 7
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : SI
CONTINUAR LA PARTIDA : NO

+ Buena música ,sintoniza con el juego.
+ Ser el dinosaurio Raptor y comer gente
+ cantidad de niveles en el juego.
- Mala colisión de 'sprites', nula manejabilidad
- Grafismo indescriptible





Las diferentes aventuras...

Vayamos al Oriente en busca de grandes aventuras... Encontrarás a Aladdin, un chico joven, guapo y muy activo. Aladdin es hijo de un pobre carpintero, y no tiene ninguna fortuna, lo cual no le impide tener buenas ideas. Sus ropas son típicamente orientales, y siempre lleva en el bolsillo algunas manzanas además de su inseparable cimitarra. Es un sable de hoja curva, que se va ensanchando hacia el extremo y que está siempre muy bien afilado. Aunque es más hábil que un ratón y más valiente que un león, puede que hoy, le encierren en prisión. Las calles de Agrabah están llenas de titiriteros y saltimbanquis, encantadores de serpientes, ladronzuelos... y guardias de palacio pagados por Jafar, que intentan atraparlo. Y todavía hay más. Tendrá que luchar, escaparse del torreón del sultán , sobrevivir en la cueva de las maravillas, conseguir la lámpara mágica, y luchar contra Jafar en su propio santuario secreto. ¡ Una aventura extraordinaria, perfumada con acción, magia y misterio !

ABU EN LA CUE...

© Disney

Alad...

ABU EN AGRABAH
Tu pequeño mono esquiva las vasijas que intentan aplastarle y recoge todos los rubíes que puede.

CUARTEL DE JAFAR
¡Pon a prueba tu inteligencia!

"Todos los personajes de Aladdin son "C" Disney"

¡Aladdin, es él! Alejate un poco, corres el riego de que te hieran...



La pantalla se presenta de esta manera. Con tu puntuación, el número de vidas, rubíes y manzanas. Además del sable, utilizarás las manzanas para atacar. El juego tiene tres niveles de dificultad.

ddin

EL SULTAN DEL PALACIO

¡Han hecho prisionero a tu pequeño mono! No dudes en socorrerlo...

DENTRO DE LA LAMPARA

Tú y tu mono estáis encerrados dentro de la lampara. En el interior todo es un poco extraño. Intenta salir utilizando toda tu experiencia y probando cualquier triquiñuela.

¡LAS SUPER OPCIONES!

1: Salta a la alfombra si quieres viajar gratis.
2: Utiliza este perchero para saltar más alto.
3: Consigue una vida para tu mono.
4: Consigue una vida.
5: Aumenta considerablemente tu marcador.
6: Las manzanas sirven como proyectiles.
7: Toca el cántaro para comenzar desde este punto si mueres.
8: Frota la lámpara para eliminar a los enemigos de la pantalla.
9: Engánchate en las cuerdas mágicas.
10: ¡Un corazón adorable!
11: Recoge los rubíes.
12: Agarra las trompetas para despertar a las cuerdas mágicas.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES...



El loro IAGO.



Tu amigo el Genio.



La princesa JASMINA.



¡Una gran boca!



El malvado JAFAR.



Tu pequeño mono ABU.

¿CON QUIEN TE PUEDES ENCONTRAR?


¡Un lanzador de toneles!


Un vendedor ambulante.


Un bigotudo colérico.


Un titiritero que no domina nada bien su cuchillos ¡Ahhh!


¡Una preciosa pero peligrosa criatura!


Un gordo pero con brazos muy ágiles.



MERCADO DE AGRABAH

Busca y consigue la segunda parte del escarabajo. ¡No harías mal en cachear a algún hábil ladrón!



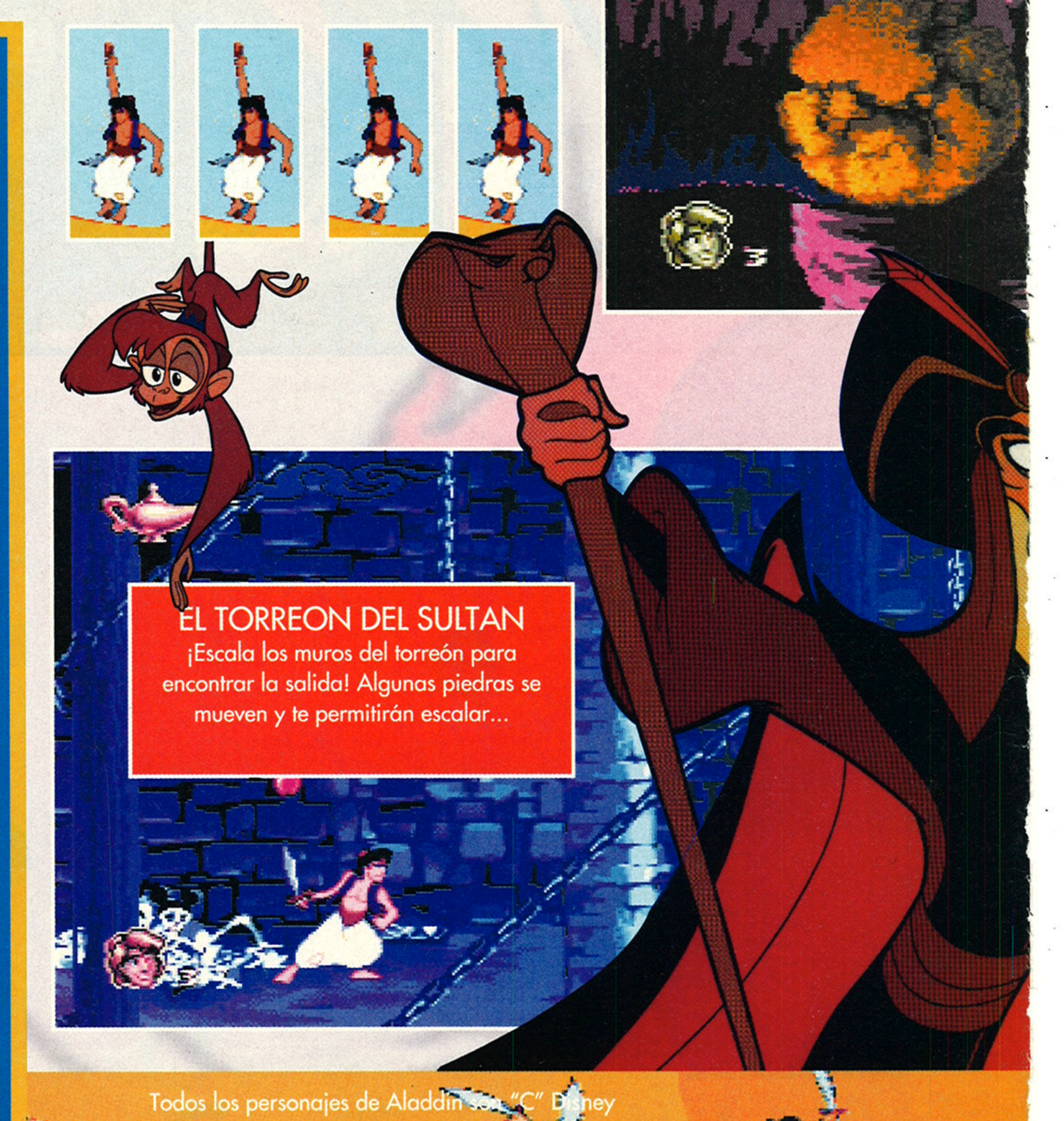


ESCAPAR DE LA CAVERNA

¡Amenazado por la lava, atacado por murciélagos y perseguido por avalanchas; tendrás verdaderos problemas para conseguir salir de este infierno!

COMENTARIO

El juego nacido de una lámpara mágica, el la última creación de los Estudios Disney, adaptada a Megadrive. Es una autentica obra de arte. ¡Pues sí! Para realizar este gran éxito, Virgin Interactive Entretainment ha consultado a los mejores dibujantes que han trabajado en la película. Los gráficos son de una calidad tal que el juego parece funcionar sobre una consola de más de 16 bits. Desde luego, la capacidad técnica de la consola ha sido aprovechada al máximo. La belleza de los "sprites", los decorados, la precisión de los contornos, la elección de los colores, todo, salta a la vista. Este juego de plataformas nos tiene reservado un montón de sorpresas. Pero, también es de aventuras: hay que buscar en el desierto los escarabajos de oro macizo para poder acceder al siguiente nivel. Al cabo de pocos minutos de juego, nos familiarizamos con el personaje asombrosamente manejable. El jugador se identifica con un joven ladroncillo perseguido por el malvado Jafar, enamorado de la bella princesa. ¿Quién no ha soñado con estar en alguna ocasión en una situación de este estilo? La música muy en consonancia con el juego, y sin apenas prestarla ninguna atención, nos envuelve durante toda la aventura. Si empiezas a sentir el olor a incienso, no te preocupes, el encantador de serpientes no tardará en llamar a la puerta. Ten paciencia...



EL TORREON DEL SULTAN

¡Escala los muros del torreón para encontrar la salida! Algunas piedras se mueven y te permitirán escalar...

CAMINO ARDIENTE
Echate sobre la alfombra voladora y sobrevuela las lavas...

PALACIO DE JAFAR
Jafar posee ahora la lampara mágica; ¡Hazte nuevamente con ella!

LOS TEJADOS DE AGRABAH
Ayúdate con cuerdas mágicas si quieres subir a los techos.

* MEGADRIVE *



SONIDO



La música nos catapulta al Oriente-Medio.

GRAFICOS

¡Gráficos excelentes, se nota que son de Disney!



ANIMACION



Dibujos animados interactivos. ¡Por fin de verdad!

MANEJABILIADAD

El personaje se engancha a las cuerdas y salta a la alfombra voladora con facilidad.



FICHA TÉCNICA

EDITOR : VIRGIN GAMES
TAMAÑO CARTUCHO : 16 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : FACIL
NUMERO DE NIVELES : 10
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : NO
PODER CONTINUAR : NO

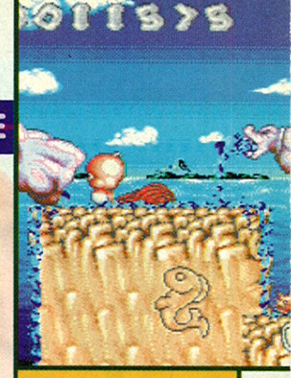
- + Los gráficos son de lujo
- + Una aventura palpitante
- + Un personaje con el que nos identificamos
- + ¡Nos gustará la película!
- Ningún punto negativo en este juego

97%

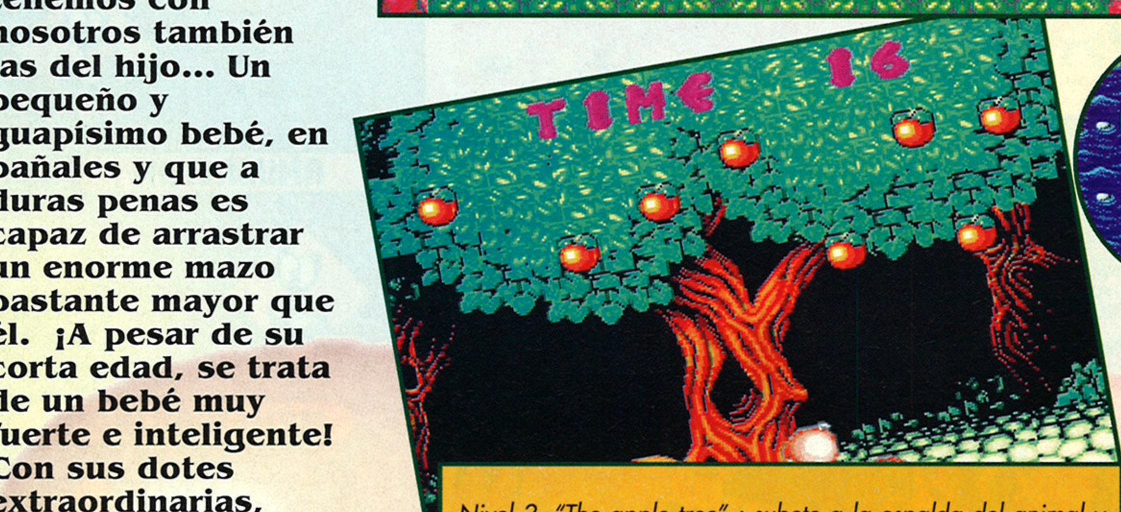
Ya conocíamos las extraordinarias aventuras del padre, y ahora tenemos con nosotros también las del hijo... Un pequeño y guapísimo bebé, en pañales y que a duras penas es capaz de arrastrar un enorme mazo bastante mayor que él. ¡A pesar de su corta edad, se trata de un bebé muy fuerte e inteligente! Con sus dotes extraordinarias, tendrá que arreglarselas él solo, para volver a encontrar su camino, desafiando a los numerosos mosquitos y monstruos de todo tipo hambrientos de carne tierna. Recuerda a que nuestro bebé le encantan los biberones de leche y adora los caramelos. A veces le serán útiles algunos animales, e incluso algunas plantas, para trepar por una rampa, cruzar un peligroso camino... ¡Este pequeño personaje es realmente un super bebé! ¿Te has enterado, o te doy un mazazo en la cabeza?



El monstruo del nivel 1 es realmente malvado. Si abre los ojos, desplazate y no pierdas tiempo...Dale un mazazo en la cabeza.

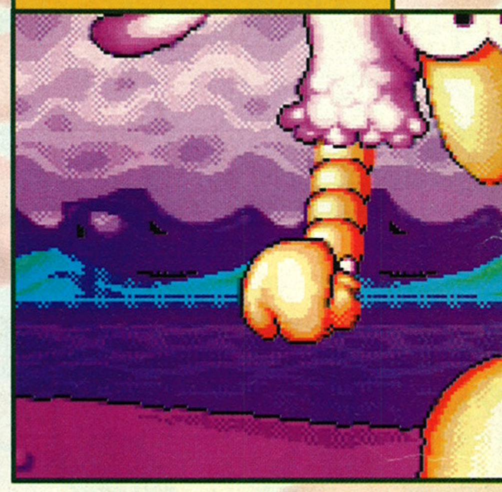


agradable. ¡Evita a los bañistas, los patos y las motos de agua!



Nivel 2, "The apple tree" : subete a la espalda del animal y haz caer las manzanas lo más rápido que puedas. ¡Esta etapa con bonus permite obtener un crédito!

Nivel 2, "Dippy the Dinosaur" : ¡cuidado, el dinosaurio bucea! Subete a la pata del pájaro mientras sube a la superficie. Entonces dale con el mazo.

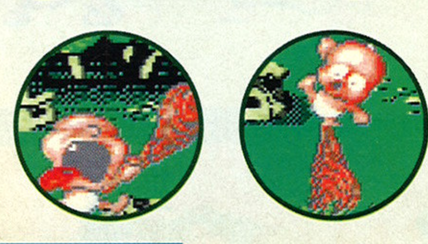


Esta planta carnívora es amiga tuya. Salta dentro para que te lance por los aires.

Te podrás subir sobre tu mazo para evitar los proyectiles. Podrás dar mazazos a la derecha o a la izquierda, hacia arriba o hacia abajo, saltar y montar sobre algunos animales.









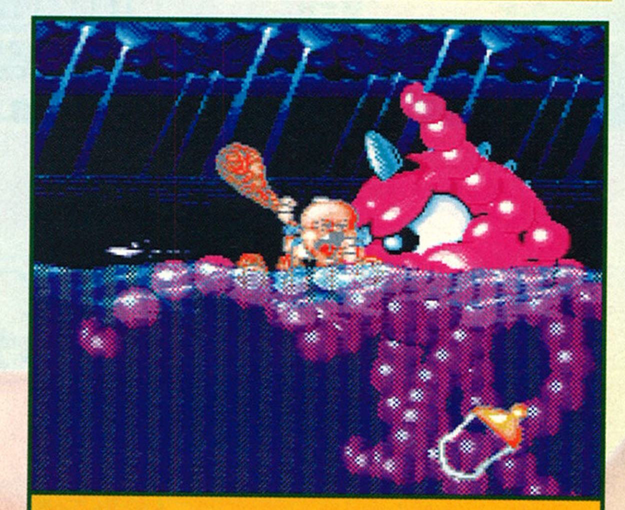


COMENTARIO

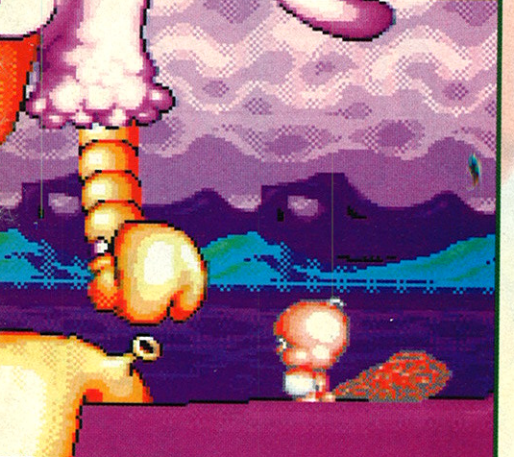
Antes jugábamos con su padre Chuck Rock, que se defendía a golpazos para eliminar a los enemigos. Ahora, tenemos con nosotros a su hijo armado con un mazo. A lo largo de los distintos niveles, veremos que el juego tiene variedad tanto en la música como en el decorado. El grafismo de los monstruos proviene originalmente de un comic humorístico. La animación de los monstruos es excepcionalmente buena; Lo mismo ocurre con el niño que llora y entra en cólera al ser molestado: hay numerosos efectos distorsionantes que realmente son sencillas rotaciones. ¡El conjunto resulta explosivo! El jugador disfruta plenamente la aventura "Son of Chuck" (el hijo de Chuck) moviendo al protagonista a través de un 'scrolling' multidireccional. A todo esto hay que sumar unas etapas de bonus magníficamente delirantes (hay que hacer caer las manzanas de un árbol, para que un tigre se las pueda comer, o por ejemplo, una carrera de balsas contra dinosaurios). ¡Todo ello hace que este juego sea una pequeña maravilla que seguro que disfrutas al jugar!



Nivel 3, "Butterfly Grove" : las mariquitas son muy agradables, pero ten cuidado con los mosquitos; ¡ Que pican ! No permitas que los monos te lancen plátanos...Libera al avestruz atrayendo al mono con el plátano...



Nivel 5, "Watch out of Ozrics Tentacles" : ¡No te acerque mucho al pulpo! Espera hasta que te lance sus pequeñas estrellas para devolverselas sobre su cara.







* MEGADRIVE *



SONIDO



Se trata de una melodía típica de dibujos animados, A veces algo Jazz, o veces algo Rock. ¡Fabulosa!

GRAFICOS



Decorados a veces algo oscuros. La combinación de colores está muy lograda.

ANIMACION



Es excelente con el bebé. ¡Con los monstruos es para partirse de risa!

MANEJABILIDAD



¡Yo también quiero dar algún que otro mazazo!

ACCION

EDITOR : CORE DESIGN
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : DIFICIL
NIVEL DE DIFICULTAD : 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : NO
CONTINUAR PARTIDA : SI

- + Un juego super original
- + Un personaje verdaderamente demoledor
- + Una animación sin igual
- + Detalles, juego absolutamente cómico
- + ¿Es posible dar algún mazazo a algún amigo demasiado pesado?





FANTASTIC DIZZY

Pobre Dizzy! Su compañera Daisy, acaba de ser capturada por el malvado Zaks. ¡Lo peor de este genio loco, es que pretende transformarla en un huevo pasado por agua y mojar barquitos de pan cortados con mucho esmero! -Con amor incluso me atrevería a decir-. Hay que saber que los habitantes de Yolkfolk no tienen apariencia humana, ni mucho menos. Más bien se parecen a huevos duros con sus piernas y sus brazos. Pero la cáscara de Dizzy no es ni mucho menos nada frágil, más bien todo lo contrario. Sin perder un segundo, parte a la búsqueda de su amada, ayudado como no, por sus mejores amigos. Una aventura larga y peligrosa, sembrada de trampas, en la cual encontrarás a los enemigos uno tras otro, con una continuidad vertiginosa. Es un mundo mágico y maravilloso. Al fin y al cabo es probable que Dizzy acabe abrazando a Daisy en su huevera....

Las explicaciones de como manejar el mando salen en la pantalla al comenzar el juego. ¡A jugar CodeMasters!

La etapa bonus del juego: El mapa te guiará hasta el 'puzzle' que puedes intentar reconstruir antes de que se agote el tiempo del reloj de arena. Si lo consigues, apuntate una vida extra. Nunca viene mal ¿Verdad...?

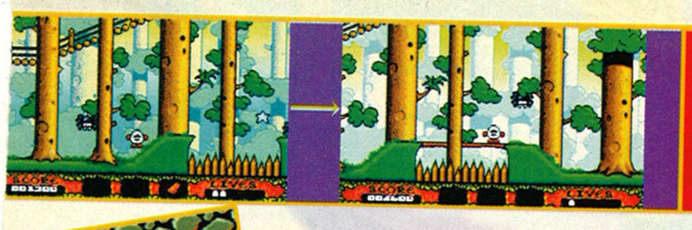
Nuestro héroe enamorado, su nena desgraciadamente secuestrada, y todos sus colegas...

COMENTARIO

En lo que a técnica se refiere, Fantastic Dizzy no forma parte de esos juegos de gráficos impresionantes y música de fondo de primera. Los decorados aunque simples, son bonitos. Los 'sprites' son relativamente pequeños, la música es sencilla. Recordemos en este punto, que se trata de un juego de aventura y reflexión, en los cuales este tipo de detalles tienen menos importancia que en los juegos de acción. Ocurre algo parecido a lo que le pasaba al juego Krusty's Super House sobre esta misma consola. A pesar de estos defectos, el jugador queda rápidamente atrapado en la aventura. El juego tiene un enorme defecto que no le permite alcanzar nuestra puntuación del 90%: No existe ningún método de guardar la partida, ni poder utilizar 'passwords'... Los enigmas que se desvelan a lo largo de la aventura son divertidos, como también lo son los personajes del juego. Al poco tiempo te encantará ver al simpático Dizzy. ¡Es más mono!

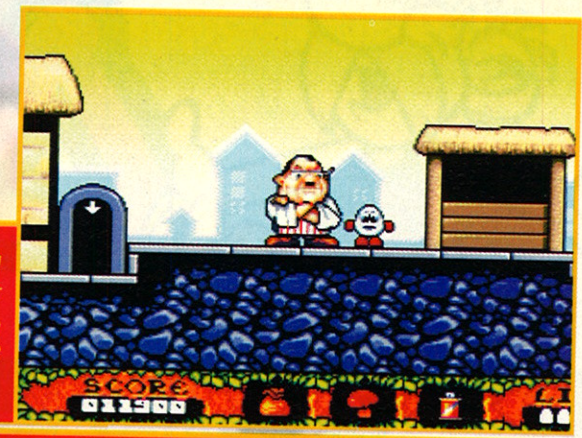


Un herbicida fantástico contra las voraces plantas carnívoras...



Nuestro simpático huevito ha encontrado un tablón de madera. ¿ Para que nos va a valer? Pues para pasar sobre este peligroso foso lleno de afiladísimos pinchos de acero.

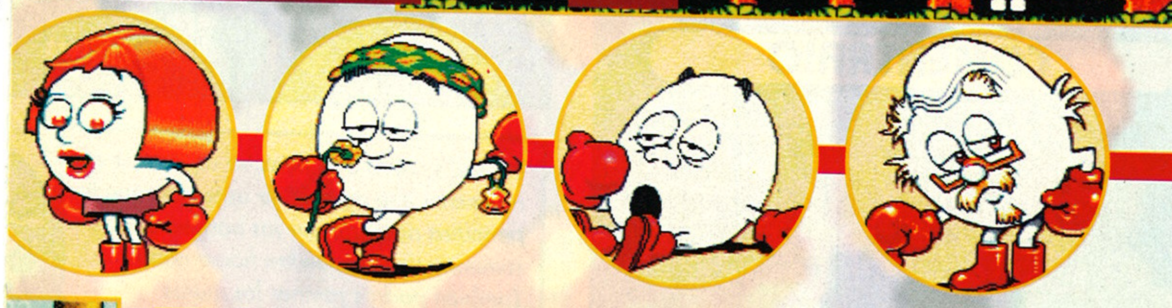
Una vez puesto en marcha este motor de vapor del siglo 19, comenzarán a funcionar todos los ascensores de la mina.



Este vendedor en la mina parece esperar algo de ti. ¿Que es lo que puede querer?

Un bosque lleno de misterios y objetos que pueden guardarse en cualquiera de los tres compartimentos - ni más ni menos- del macuto de Dizzy.





Dizzy en el pellejo de Indiana Jones. Al final llegará al templo maldito. ¡No hombre, es una broma!



*** MEGADRIVE ***



SONIDO



Música ambiental. Sin más. ¡La verdad es que no se han comido mucho el coco!

GRAFICOS

Unicamente son divertidos los cambios de clima. (noche, día, lluvia, sol).



ANIMACION

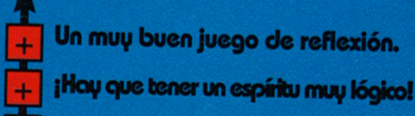


Es un poco decepcionante. Solo el personaje de Dizzy está animado.

MANEJABILIDAD

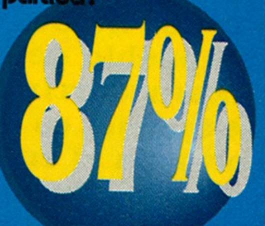
Muy buena, Dizzy responde perfectamente a cualquier movimiento.





EDITOR: CODEMASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8Mb
GENERO: AVENTURA-REFLEXION
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAR LA PARTIDA: NO

- \+ Un muy buen juego de reflexión.
- \+ ¡Hay que tener un espíritu muy lógico!
- \+ Un personaje divertido.
- \+ Una buena manejabilidad.
- \- ¿Donde están las opciones para salvar la partida?





En el año 50 antes de J.C., la Galia estaba completamente ocupada por los romanos. Bueno, casi toda...Una pequeña aldea de irreductibles galos resistían ante el invasor. La vida de las guarniciones de legionarios de los campamentos de alrededor no es tan sencilla." ¿Quien no se acuerda de esta famosa introducción de casi todas las buenas aventuras de Astérix? Nuestros dos divertidos amigos Galos, Astérix y Obélix siguen estando en plena forma física y humorística, y han vuelto de nuevo con nosotros. Esta vez en Megadrive (Por cierto, avisamos para los más enfervorecidos admiradores de Astérix y Obélix, la aparición de un nuevo comic totalmente inédito). En este juego encontramos todo el espíritu desenfadado del comic. Tendremos poción mágica a raudales, cascos romanos volando por todas partes, jabalíes furiosos,...¡Que gozada de partida! Podrás jugar como si fueras Astérix o como Obélix, los dos héroes galos del pueblo de Abraracourcix. Realmente es una grata sorpresa el encontrar este buen ambiente en el juego. ¡Es tan simpático...!

Fíjate bien en estos pobres romanos, limpios, relucientes, orgullosos de haber creado tanto terror a lo largo y ancho de la antigua Europa. Pues te puedo asegurar que no van a durar así mucho tiempo. ¿Porque? Sencillamente porque está a punto de comenzar un combate contra una aldea gala. Esta aldea es la único en resistir la ofensiva romana, y es donde viven nuestros dos amigos Astérix y Obélix. ¡Aquí va a pasar algo...!.

Observa la apnea sobrehumana de nuestro héroe favorito. Puede estar dos horas bajo el agua sin ningún problema. No te preocupes aunque parezca increíble ¡Lo importante es divertirse!

COMENTARIO

Esta versión Megadrive es una verdadera pequeña maravilla. La música del juego es de buena calidad y permite aumentar el efecto 'comic'. (Aunque el comic no tenga música, podemos utilizar para algo nuestra imaginación...). Los gráficos están muy logrados y en consonancia con la calidad del juego. Son realmente agradables. Aunque la animación del personaje es relativamente fluida, a veces sus movimientos son un poco raros, tomando este algunas posturas curiosas. El personaje se controla bien, sin más, y responde correctamente a los botones. Realmente el único problema consiste en la detección de colisiones con los enemigos. Es una lástima, ya que es el único punto negativo del juego. En conjunto tenemos una buena realización.

El túnel situado a la derecha de Astérix es realmente una especie de ascensor que te permitirá pasearte por las narices de los romanos sin que puedan hacer nada. También podrás romper los muros utilizando mini-bombas que puedes utilizar cuando y como quieras. Por ejemplo, Astérix acaba de utilizar una sobre el muro de la izquierda.



TERIX

© 1993 las ediciones de albert rené/goscinny-uderzo

Si consigues encontrar una pequeña bomba llamada "Mega", serás invencible y mucho más rápido. ¡Es super genial!

Para finalizar esta etapa, tienes que encontrar tu objeto preferido: Una cantimplora de poción mágica para Astérix, o un jabalí para Obélix. Naturalmente, solo los encontrarás al final de la pantalla, después de un largo recorrido. Durante el periplo, tendrás que demostrar pericia e inteligencia. Usalas con sabiduría y conseguirás progresar y conseguir alcanzar el final de cada nivel.

El decorado podría dar lugar a alguna confusión. No te preocupes, aunque realmente se trata del juego de Astérix, a veces encontrarás efectos futuristas. Se han utilizado para que sea más entretenida y agradable la partida. Si te encuentras con una hoz, ten cuidado y no la toques, quita energía vital.

¡Date prisa en atravesar el puente antes de que se derrumbe!

Cuidado con los legionarios que llegan como refuerzo de sus tropas. Hay que comprender a estos pobres romanos, sobre todo si se las tienen que ver con nuestros dos uenos y pacíficos amigos.

Los romanos te invaden. ¡Están hasta en tu bosque natal! No tienes más que hacer una caso. ¡ A las armas por toutatis !

* MEGADRIVE *

ASTERIX

SONIDO

El tema musical es agradable y muy simpático.

GRAFICOS

¡Parece que son verdaderos dibujos animados!

ANIMACION

De nuevo tenemos gran calidad. Es fluida durante todo el juego.

MANEJABILIDAD

Todo puede ser expresado en dos palabras: ¡Control total!

- ACCION -

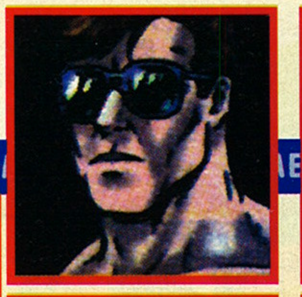
Editor : Sega
Tamaño del Cartucho : 8 MB
Genero : Acción/Plataformas
Dificultad : Difícil
Niveles de dificultad: 3
Número de jugadores : 1
Passwords : Sí
Continuar juego: 3

- \+ Un ambientación genial.
- \+ Un gran interés.
- \+ La vida es larga y apasionante.
- \- El personaje tiene a veces movimientos extraños.
- \- Mala detección de colisiones.

86%



Elige tu personaje : Sonya, Cage, Liu Kang, Scorpion, Raiden o Sub-zero. Todos conocen golpes mortales que nos serán de gran utilidad !



CAGE

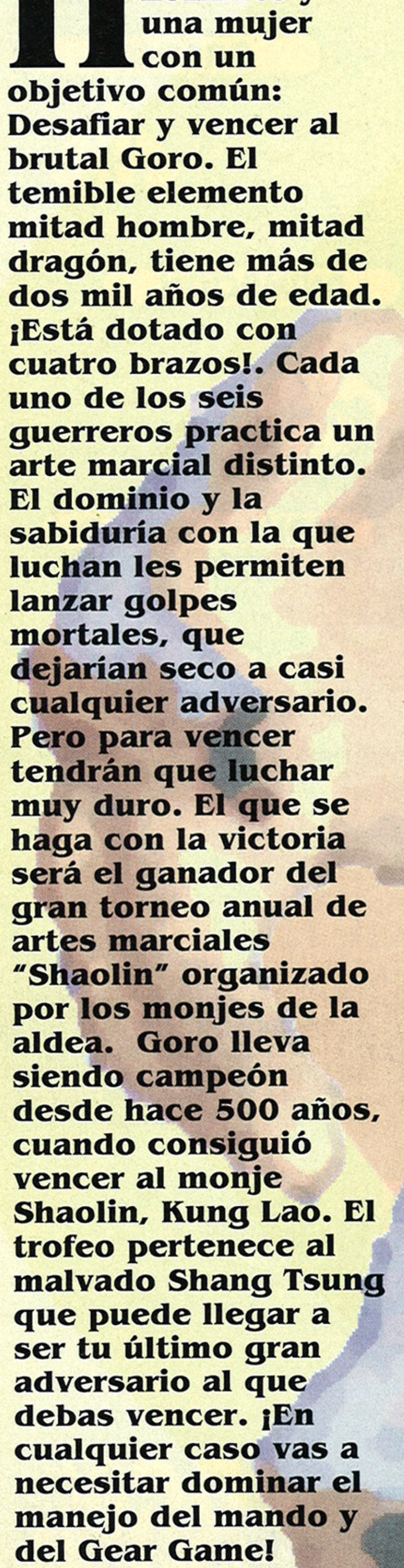


LIU KANG



RAYDEN

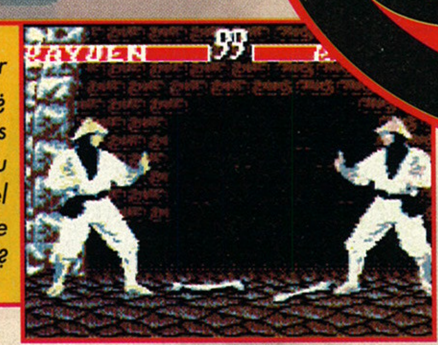
MORTAL



Hay cinco hombres y una mujer con un objetivo común: Desafiar y vencer al brutal Goro. El temible elemento mitad hombre, mitad dragón, tiene más de dos mil años de edad. ¡Está dotado con cuatro brazos!. Cada uno de los seis guerreros practica un arte marcial distinto. El dominio y la sabiduría con la que luchan les permiten lanzar golpes mortales, que dejarían seco a casi cualquier adversario. Pero para vencer tendrán que luchar muy duro. El que se haga con la victoria será el ganador del gran torneo anual de artes marciales "Shaolin" organizado por los monjes de la aldea. Goro lleva siendo campeón desde hace 500 años, cuando consiguió vencer al monje Shaolin, Kung Lao. El trofeo pertenece al malvado Shang Tsung que puede llegar a ser tu último gran adversario al que debas vencer. ¡En cualquier caso vas a necesitar dominar el manejo del mando y del Gear Game!



¡ Hay 11 niveles distintos ! Cuidado con el "Mirror Match", puede ser mortal. En lo que se refiere a los combates de resistencia, ¡¡juega con guantes para evitar las ampollas! Si crees llegar a poder enfrentarte contra Goro, protege el Game Gear contra los golpes. Es muy probable lo acabes tirando por la ventana... Ya nos ha pasado a nosotros. ¡Creeme, una caída de dos pisos no sienta bien a nadie, y menos a la consola!



Mirror Match : ¿ Conseguirás destruir tu réplica en el torreón de Goro ?

COMENTARIO

Impresionante versión sobre Game Gear del Mortal Kombat. El Editor 'Acclaim' ha creado este fabuloso juego de lucha, directamente inspirado de las salas de juegos de 'Arcade'. Los 'sprites' son grandes y tienen los bordes nítidos. A veces aparecen algunos parpadeos durante los golpes complicados. Durante los movimientos, el personaje es muy rápido, y obedece perfectamente a nuestras más ligeras intenciones. Con los ataques especiales es necesario tener un poco de paciencia hasta dominar la técnica del golpe. El manual es un poco austero en las explicaciones que ofrece, incluso tiene algunas que son erróneas. Si te quieres convertir en el gran campeón, fíate sobre todo de tu sexto sentido... ¡Un aplauso a Acclaim en agradecimiento a la calidad de este juego!


SCORPION


SONYA


SUB-ZERO



KOMBAT

Goro está vivo... El juego comienza con esta foto del hombre dragón de cuatro brazos, super campeón desde hace 500 años. ¿Quien tendrá el valor de desafiarlo? ¿Quien será el loco que se enfrente a él? NOTA: Si algún día te lo encuentras por la calle, cazalo y acercalo a la redacción. ¡Un secretario de cuatro brazos puede ser genial. Lo recibiremos con los dos brazos abiertos!





Comienzo de una sesión de Golpetoterapia, mejora tu técnica de lucha con Sonya.



¡Acaba con él !!! Un buen golpe en el lugar correcto y conseguirás que tu adversario se reuna con sus antepasados en el infierno. Deja que sus huesos se pudran en las catacumbas...



Jaula de las malas posturas. El dragón Liu Kang va a volver a golpear.



Saber barrer ... no es suficiente para triunfar en la vida !



* GAME GEAR *

MORTAL KOMBAT

SONIDO



Una buena música de ambientación muy acorde al tipo de juego.

GRAFICOS

Los personajes digitalizados son de una calidad extraordinaria.



ANIMACION



Es verdaderamente digna de elogios. ¡Si fuera más rápida, te matan seguro!

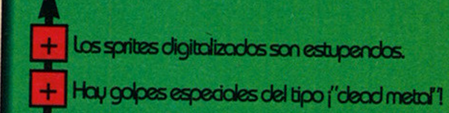
MANEJABILIDAD

Al comienzo no es sencillo dar los golpes especiales. Los golpes sencillos se dan fácilmente.

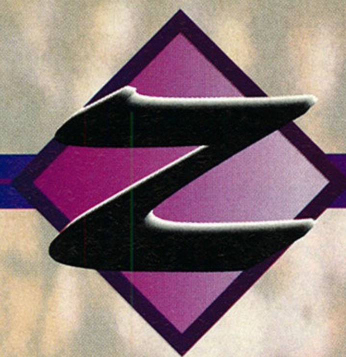


EDITOR : ACCLAIM
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 Mb
GENERO : MEGA LUCHA
DIFICULTAD : MEDIANA
NIVELES DE DIFICULTAD : 3
NUMERO DE NIVELES : 11
NUMERO DE JUGADORES: 2
PASSWORDS : NO
CONTINUAR LA PARTIDA: SI

+ Los sprites digitalizados son estupendos.
+ Hay golpes especiales del tipo ¡"dead metal"!
+ El mejor juego de lucha para Game Gear
- Podría mejorarse la manejabilidad.
- A veces el juego podría ser más violento.







TENGEN



WORLD CUP SOCCER



Para mí la copa, la gloria, las mujeres y la pasta...



Allá van. 45 minutos de locura desenfrenada.





¡Platini en el corner!...

Si no quieres esperar hasta el próximo mundial de fútbol puedes utilizar tu Game Gear y el Tengen World Cup Soccer. Seguramente estés a punto de preguntarte ¿Otro juego de fútbol para la Sega portátil? Si pero no... no tiene nada que ver. ¡Esta vez el lo más! Se ve como en la tele, aunque la pantalla sea de 5 centímetro. ¡De luego es una verdadera gozada para los que somos simples espectadores y queremos convertirnos en estrellas del mundial!

24 EQUIPOS AL TORNEO.
Desde Italia a Méjico, desde los Estados Unidos al Japón, desde Argentina a la China, sin olvidar España... En total 24 selecciones distintas con sus propios jugadores. Es posible elegir un equipo, y los jugadores que lo componen (modo "edit-team"). También elegiremos el color de las camisetas, la distribución del equipo con cuatro posibilidades distintas, la duración de los partidos, la música de fondo, el color de los ojos de los árbitros y de las niñas Go-gos... ¡Y prácticamente no exagero nada de nada!... Si crees que no es posible hacerlo en un Game Gear, no te preocupes, a mí me pasó lo mismo. En cualquier caso, no te líes y deja las preguntas metafísicas para otra ocasión. ¡Vamos al campo, a ver que pasa hoy con el arbitro! Si tienes un Game Link, podrás jugar con uno o dos jugadores.



Gooooooool !!!!



¡Un defensa peligroso...!

COMENTARIO

¡La simulación está totalmente fuera de juego, quiero decir fuera de lo común! ¡Es de primera! El juego es rápido, la manejabilidad excelente, los gráficos sorprendentes, y el resultado global increíble. La vista puede ser desde el campo de juego, o ligeramente aérea. Solo faltan los comentarios de Jose María García. Si estamos en el modo 'Watch' (observar) la vista no queda tampoco demasiado lejos. Este modo permite mirar un partido entre dos equipos controlados por el ordenador. ¿Que más puedes querer?

* GAME GEAR *

SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* DEPORTES *

EDITOR : TENGEN
TAMAÑO DEL CARTUCHO : 2 Mb
GENERO : DEPORTES
DIFICULTAD : DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD : 2
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS : SI

92%

Suscríbete a MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!



Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

❑ 1 Cartidge Caddy

Nombre.............................. Apellidos...
Calle.. Nº.................Teléfono......................
C.P...................... Población............................. Provincia..........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

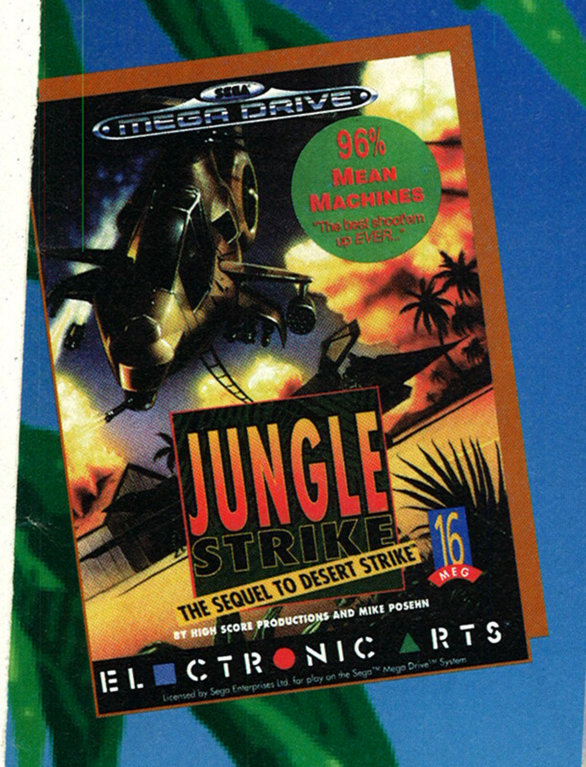
Forma de pago:
❑ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
❑ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

Fecha.. Firma..

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

* MEGADRIVE *





CODE ACTION REPLAY :
Vidas infinitas :
FF10CF0003



Aquí tienes la continuación del dossier de Jungle Strike. En estos últimos cuatro niveles ya sabes que tienes que acabar con todos los terroristas que están a las órdenes de Madman. Para ello cuentas con bidones de gasolina, municiones, y el material necesario para poder reparar tu helicóptero. Además del Comanche, tienes un overcraft, una moto, e incluso un Stealth Fighter. Animo, elimina a esos malvados y libera al mundo civilizado de su amenzada ¡Buena suerte!

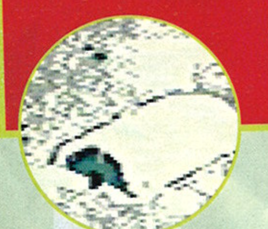
JUNGLE STRIKE

The Sequel To Desert Strike

NIVEL 6
LA FORTALEZA NEVADA

CÓDIGO DE ACCESO: WSGJD9W7HZF

MISION 1
Wild Bill's ha sido derribado por el fuego enemigo. Está prisionero en una cárcel cercana. Salvalo con al menos otros cinco prisioneros. Dejalo en la zona de aterrizaje y no olvides hacer saltar por los aires la puerta del igloo.



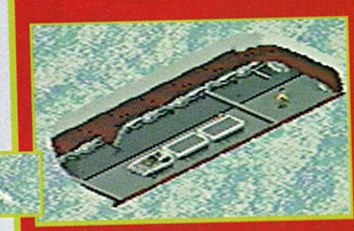
Tendrás que destruir este igloo para utilizar el terreno como pista de aterrizaje!



MISION 5
Busca y destruye los seis lanza misiles. Hay que evitar a toda costa que Madman pueda utilizarlos contra Washington.

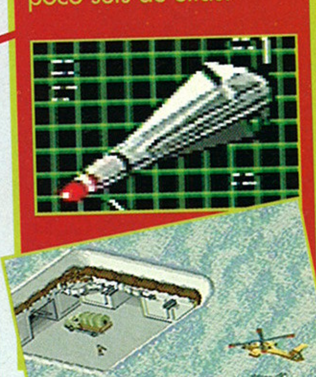


MISION 7
Los traficantes de droga han construido una fortaleza enterada bajo la nieve de la montaña.



Aquí hay un buen número de prisioneros que pueden ser liberados. No mates a ninguno de ellos, o te degradarán.

MISION 8
Madman tiene escondidas varias cabezas nucleares soviéticas en las galerías subterráneas. Tienes que localizar como poco seis de ellas.

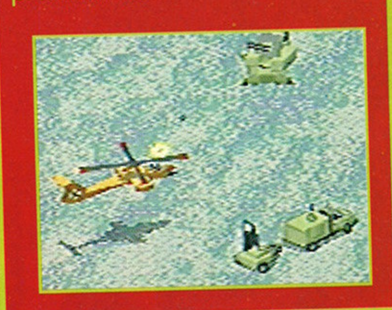


MISION 4
Salva a los especialistas en armamento soviético que trabajan para Madman, saben donde se encuentran los lanzamisiles de la zona.



Hay un buen número de recargas escondidas cerca de los arboles. Para encontrarlas tendrás que utilizar frecuentemente tu mapa.

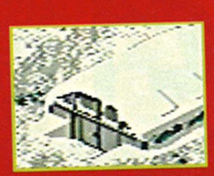
MISION 2
Hay que destruir los tres rádares. Esto facilitará tu próxima misión.



MISION 6
Destruye la estación subterránea enemiga y los cuatro postes de la luz. Al no haber electricidad, se detendrán los ventiladores de aireación de las galerías subterráneas.



MISION 3
Destruye los cinco silos de misiles con todo su contenido. Con ello, limitaremos el número de misiles del enemigo.

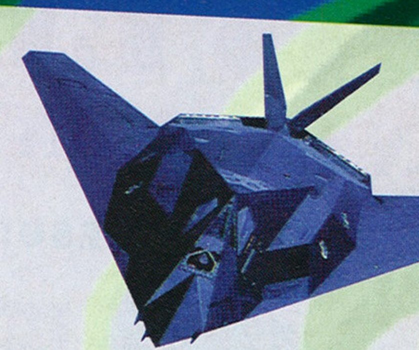




NIVEL 7

EL RAID SOBRE EL RIO

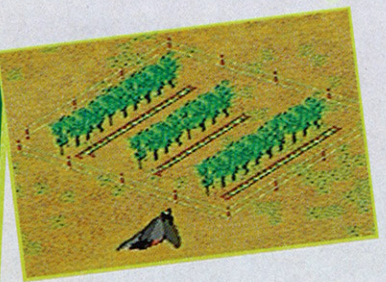
CÓDIGO DE ACCESO: TMFR7NS6MCF



MISION 3

Destruye las tierras y las fincas de los traficantes. Elimina todo lo que tenga que ver con este cultivo mortal.







Lo primeros que tendrás que hacer en este nivel es destruir todos los rádares que veas, estarás tranquilo durante el resto de la misión. Ten cuidado, están bien defendidos.

MISION 6

Madman tiene todavía en su poder algunas cabezas nucleares sueltas. Los traficantes las han escondido entre



los huecos de las ruinas de una antigua pirámide.

MISION 2

Vuela seis puentes para evitar que los tanques enemigos puedan aproximarse a tu Comanche situado en la pista secreta.



Todos los rádares han sido destruidos. Podrás hacerte con un montón de munición sin preocuparte de los enemigos que quedan en este nivel.

MISION 1

Busca una pista de aterrizaje secreta y destruye a todos los enemigos que veas. Ponte a los mandos del Stealth Fighter. Esta cargado con gasolina y municiones infinitas procura efectuar el máximo número de misiones con este avión.



Otro montón de rádares por destruir! Para destrozarlos sin compasión, deben realizar un ataque aproximandote en círculos.

MISION 5

Destruyendo las cisternas de gasolina de los traficantes, detendrás a toda la armada enemiga. Ten cuidado, están muy bien defendidas.

MISION 4

Busca y destruye los seis lanzamisiles (Patriots). No pueden dejar ningún arma de estas características en manos de Madman. Las utilizaría en secreto contra ti y contra tus tropas.



MISION 7

Dirige el Stealth Fighter a la pista secreta. Sube de nuevo al Comanche y regresa a la base.



NIVEL 8

EN LAS MONTAÑAS

CÓDIGO DE ACCESO: 7GFYBRVWT4X



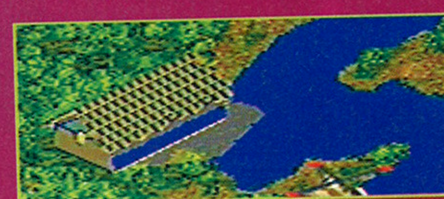
En este nivel, las escalas rápidas van a ser indispensables. Afortunadamente encontrarás una en esta pirámide.





MISION 5

Una vez destruidos los alrededores, tendrás que capturar a Madman. Será juzgado. Sobre todo no lo dejes escapar. Es crucial cogerlo vivo.



MISION 4

Destruye la villa de los traficantes. Necesitarás un buen montón de disparos para conseguirlo, los muros están blindados.



MISION 1

Destruye la torre de control. Ya no podrán lanzar la alerta roja al bunker. El enemigo será más torpe en sus ataques.



Madman querrá escaparse en su helicóptero personal. Machaca su helicóptero para que no pueda volver a escapar!

Hay pirámides y pirámides... Sobre todo ten cuidado con las que están protegidas.

MISION 2

Los traficantes han robado el equipo necesario para poner a punto unos misiles Tomahawk. Tienen como objetivo el lanzarlos sin previo aviso! Hay que destruirlos antes de que estén ensamblados...

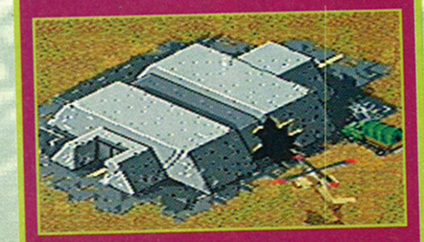
MISION 6



La pista de aterrizaje de la jungla de Badman está plagada de aviones y helicópteros dispuestos a despegar. Destruyendolos anularás la retirada del enemigo.

MISION 7

Haz una brecha en el bunker de Madman, aterriza cerca del camión en el lado este del bunker. Tu copiloto conducirá el camión hasta situarlo al lado de la brecha. Coge de nuevo a tu copiloto y vuela el camión por los aires.



MISION 8

Atrapa a este loco furioso. Debe ser capturado vivo. La justicia ya se encargará de él!



MISION 3

Destruye los postes eléctricos que dan electricidad a la villa de los traficantes. Mientras tengan electricidad son indestructibles!





NIVEL 9

WASHINGTON, DC

CÓDIGO DE ACCESO: NZX46MGCZYW

MISION 4

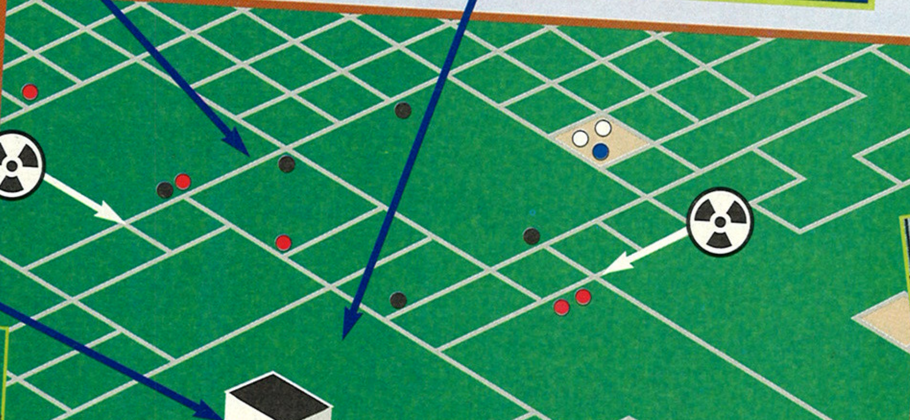
Localiza el coche de Ortega e impide su fuga. Destruye su coche.



MISION 5

Localiza el camión cisterna de Madman y detenlo. Utiliza todo los que tengas a tu disposición contra ellos. Sobre todo no lo dejes escapar.



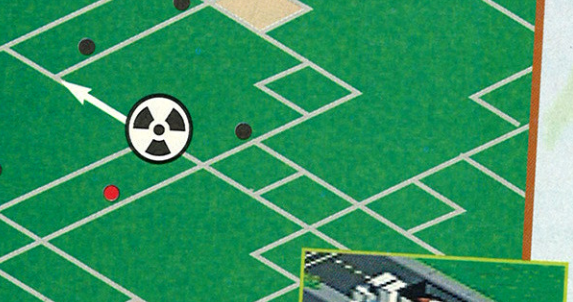


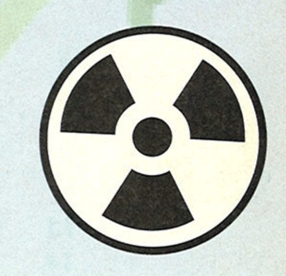
MISION 1

Protege el helicóptero en el que viaja el Presidente hasta Camp David. Asegurate en comprobar que el terreno está



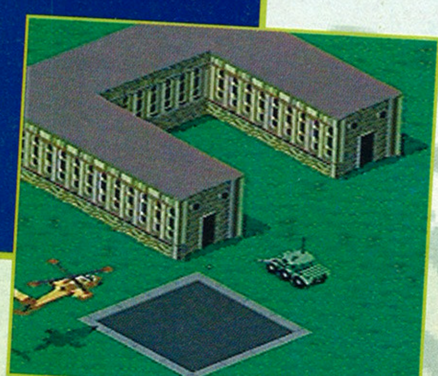
despejado, desde la casa blanca hasta el sector norte. No debe ser atacado.





MISION 2

Hay un ataque contra Washington. Las armas de los traficantes están por todas partes. Explotalas todas!



MISION 3

Localiza y destruye los dos vehículos blindados. Captura a sus generales. Ellos saben el lugar de la fuga de Madman y Ortega.



MISION 6

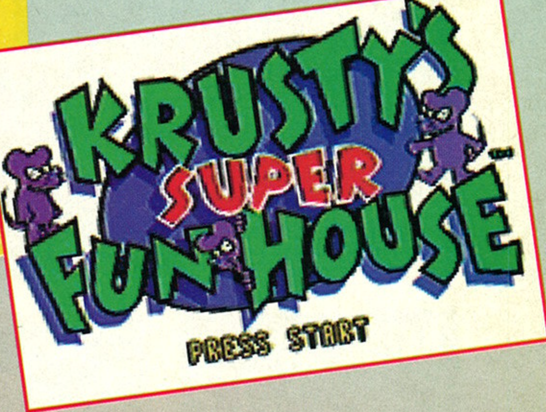
Todavía no has acabado! Para a los cuatro camiones blindados de gran tonelaje que se dirigen a toda velocidad contra la casa blanca. Transportan muchas toneladas de explosivos. Hazlos volar por los aires.



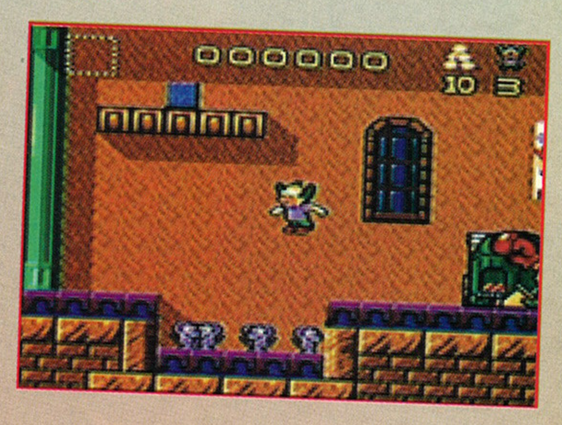


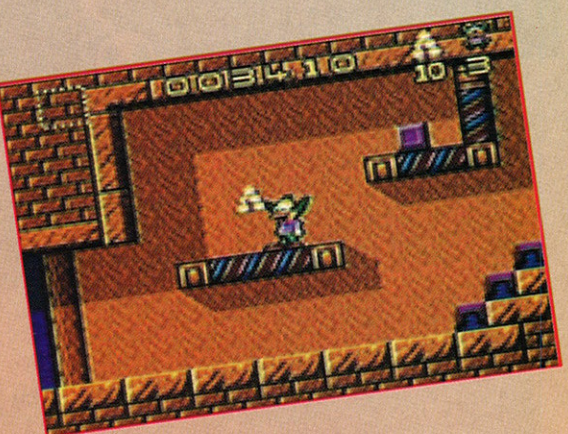
GAME GENIE MEGACODIGOS

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



CODIGO	INTRODUCIR	EFECTO
1	AVTA-AA50	No se restan las vidas cuando usas el Last Resort.
2	AWCA-AA4T	No se restan las vidas cuando no te queda salud.
3	AEST-AAGW	Comienza con 1 vida.
4	BJ5T-AAGW	Comienza con 10 vidas.
5	CT5T-AAGW	Comienza con 20 vidas.
6	ABFT-AA58	Los bloques mágicos son comida.
7	ABFT-AA58 23FT-AAEA	Los bloques mágicos son bolsas de trucos.
8	ABFT-AA58 DBFT-ACEA	Los bloques mágicos son vidas gratis.
9	ABFT-AA58 JBFT-ACEA	Los bloques mágicos no te dan nada, pero pueden abrir un pasadizo secreto.
10	LBAA-AACG	Casi 25 sg para conseguir todos los amuletos en las habitaciones de bonus.
11	8BAA-AACG	Casi 70 sg para conseguir todos los amuletos en las habitaciones de bonus.
12	SE9A-BJZT	Completar la habitación de bonus vale 2 vidas.
13	SE9A-BYZT	Completar la habitación de bonus vale 5 vidas.
14	SFGA-BJZ0	Cada bloque mágico de Krusty vale 2 vidas.
15	SFGA-BYZ0	Cada bloque mágico de Krusty vale 5 vidas.
16	AFHA-AAEL	Cada bloque mágico súperbola vale 1 súperbola.
17	AKHA-AAEL	Cada bloque mágico súperbola vale 2 súperbolas.
18	CVHA-AAEL	Cada bloque mágico súperbola vale 20 súperbolas.
19	AFGA-AABL	Cada bloque mágico tarta vale 1 tarta.
20	CVGA-AABL	Cada bloque mágico tarta vale 20 tartas.
21	BBHA-AA58	Siempre recoges tartas, nunca superbolas.
22	ABFT-AAGN	Los bloques de comida son 0 puntos de salud.
23	NVFT-AAGN	Los bloques de comida son 100 puntos de salud.
24	RJ5A-AA7L	Comienza donde quieras con vidas infinitas.











GAME GENIE

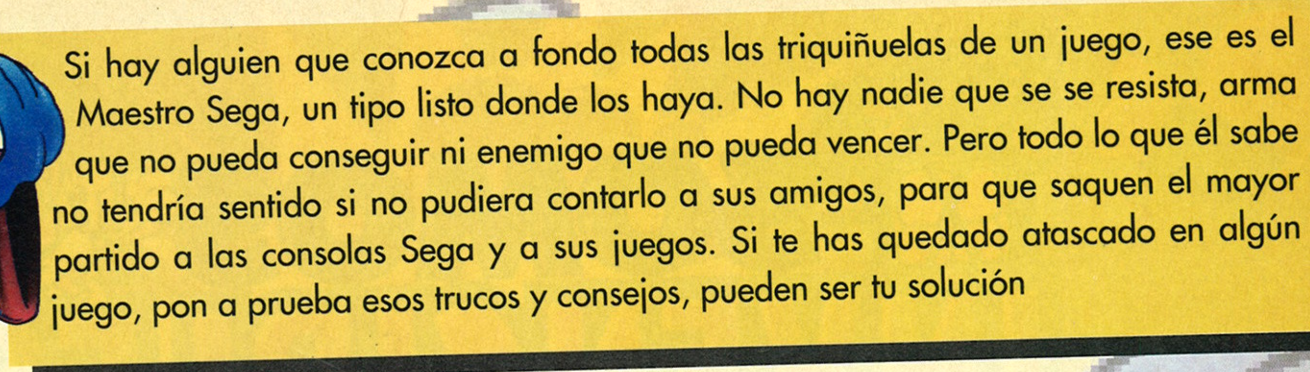
- Tendrás vidas infinitas
- Pegarás mas fuerte
- Podrás cambiar las reglas
- Elegirás tu escudo protector

- Saltarás más alto
- Poseerás mágias interminables
- Serás el más veloz
- Podrás trasladarte de mundo o de fase
- Obtendrás munición extra
- Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...

El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

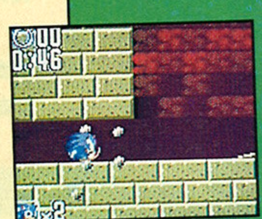


Los secretos...



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos y consejos, pueden ser tu solución

SONIC THE HEDGEHOG 2 (GG)



" Si quieres acceder a una nueva pantalla que te permita elegir tu nivel, mantén pulsados los botones 1, 2 y START, nada más encender la consola, además de mover rápidamente la cruz direccional de izquierda a derecha. Al cabo de un momento, oirás un pequeño sonido. Ya solo necesitas pulsar START para acceder a la pantalla secreta.

PREDATOR 2 (MD)

" ¿Estás preparado para hacer frente a las asquerosas criaturas del espacio? No permitas que , aterroricen más Los Angeles...



NIVEL 2 : KILLERS
NIVEL 3 : CAMOUFLAGE
NIVEL 4 : LOS ANGELES
NIVEL 5 : SUBTERROR
NIVEL 6 : TOTAL BODY



ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD (MS)

" Una vez pasada la zona del bosque, reza cien oraciones al Dios del templo, para acceder a la última fase del juego.

MEGA-CD

MEGATRAX (MD)

" Aquí están las 10 primeras claves de acceso, en modo EASY, de este juego de Quad...

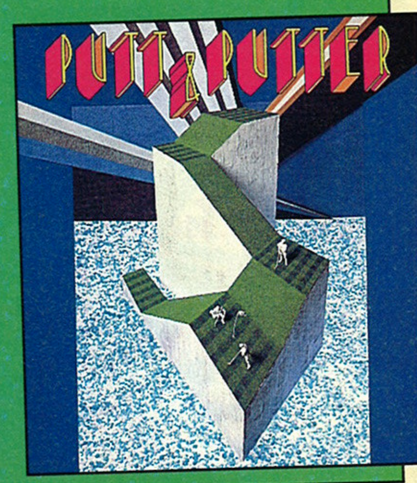
Nivel 2 : EC6T
Nivel 3 : M4SR
Nivel 4 : DTXG
Nivel 5 : 9F2J
Nivel 6 : 13RB
Nivel 7 : PNFS
Nivel 8 : CR11
Nivel 9 : 5JE8
Nivel 10 : 8SWG

Cuando consigas finalizar el nivel 10, no sería mala ide-as que te relajaras un ratito con alguna amiga para conseguir comenzar el modo HARD con la moral bien alta. Ya hablaremos el próximo mes.

MEGA-CD

PUTT'N PUTTER (GG)

" Enciende tu Game Gear, y mantén pulsado el botón STAR y el 2: accederás al panel de opciones.



AFTERBURNER (MS)

" Antes de que comience la presentación, pulsa cien veces la PAUSA, para conseguir vidas ilimitadas hasta el nivel 17. Ten cuidado, ya que si pulsas una sola vez más la pausa, el truco no funcionará.

MEGA-CD

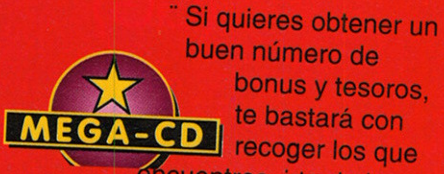
WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO ? (MD)



Nivel 70 : DKXLLLH
Nivel 71 : DKXXMMH
Nivel 72 : DLXXNNS
Nivel 73 : GLXXSPS
Nivel 74 : LLXXDRH
Nivel 75 : XLXXPSH
Nivel 76 : XXXXRTH
Nivel 77 : JBBBGWS
Nivel 78 : JMBBHXS



GHOSTBUSTERS (MS)



" Si quieres obtener un buen número de bonus y tesoros, te bastará con recoger los que encuentres, irte de la pantalla y regresar. Los tesoros estarán otra vez, aunque hay algunos bonus que no vuelvan a reaparecer.



THE FLINTSTONES (MS)

" Durante la presentación, pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, e IZQUIERDA. Una vez comenzada la partida, pon la PAUSA y pulsa el botón 1 y 2 dejandolos pulsados. Sin dejar de pulsar, pulsa ahora uno de los siguientes botones que te permitirán acceder a:



ARRIBA: Nivel 1
DERECHA: Nivel 2
ABAJO: Nivel 3



OUT RUN (GG)

" Cuando se dé la salida, no arranques: Quedate en tu sitio de parrilla y no pierdas de vista el señor de la bandera a cuadros. Te tiene reservada una pequeña sorpresita...



RASTAN (GG)

" Aunque te maten, podrás continuar la partida pulsando simultaneamente las teclas ARRIBA y START.

STORMLORD (MD)



" Durante la partida, pon el juego en pausa, y pulsa cuatro veces A, dos veces C, tres veces B, una vez C, y finalmente una vez A. Ya puedes regresar al juego, pero esta vez, con cinco vidas extras!

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (MD)



" En cuanto aparezca el logo de LUCASFILM, pulsa A, B, C, B, C, A, C, A y finalmente B. Llegarás inmediatamente al Select Round.

MEGA-CD

GANGSTER TOWN (MS)

" Cuando estés muerto, dispara a tu sombrero, y volverás a comenzar justo donde te

MEGA-CD



Los secretos...



CRYSTAL LEGEND (GG)

" Antes de encender tu consola, pulsa simultaneamente los botones 1, 2, y START. Estando así, enciende tu Game Gear, y es-pera hasta que aparezca la pantalla de presentación, pulsa simultaneamente los botones ARRIBA y START, y accederás al Sound Test.

GOLVELLIUS (MS)

MEGA-CD

" Si quieres tener una pequeña sorpresa, da el siguiente código en la pantalla de passwords:
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ

ECCO THE DOLPHIN (MD)





" Pon la pausa del juego, pulsa el botón A y quita la pausa. Este truco permite eliminar la música del juego, por si solo quieres escuchas los efectos sonoros. Personalmente, me resulta imposible jugar al Ecco sin sus fantásticas melodías....

HEAVYWEIGHT CHAMP (GG)

" En la pantalla de selección de la velocidad de juego, deja pulsado el botón 2, y pulsa sucesivamente el botón IZQUIERDO, el DERECHO, y finalmente el IZQUIERDO. Lo único que te falta es pulsar el botón DERECHA para conseguir ganar el combate por KO. Si por el contrario quieres ganar el combate por puntos, tendrás que completar la secuencia inicial por una pulsación a la IZQUIERDA. Pulsando ABAJO, recuperarás toda la fuerza del golpe. Finalmente, pulsando ARRIBA conseguirás dar nueve super puñetazos.

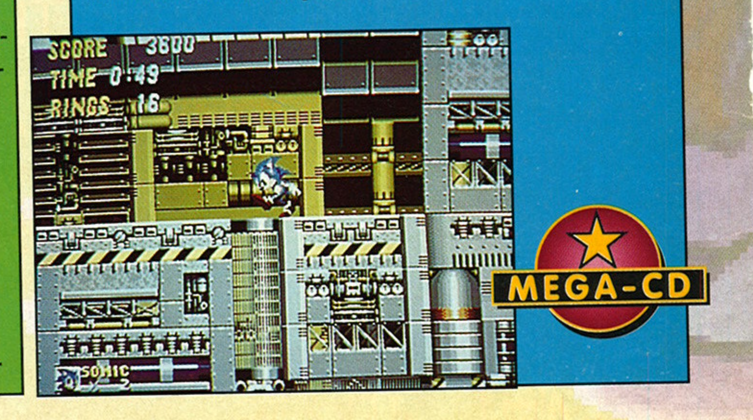
SONIC 2 (MD)

GAME GENIE



" ¡Aquí tienes más códigos para tu Game Genie de Megadrive! Como sabrás, el Game Genie es un pequeño accesorio de venta en todas partes, que se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Tecleando los códigos que te damos, o los que vienen con tu Game Genie, podrás modificar el juego, jugar con un montón de vidas, munición ilimitada, etc, o por el contrario, hacerlo más crudo, aumentando las dificultades.
Ojo: Para cada truco existen dos códigos de Game Genie. Intenta los dos y quedate con el que funcione...

DE8A-AAD2 o DE8A-AADN
Comenzar con 25 vidas - Jugador 1
GJ8A-AAD2 o GJ8A-AADN
Comenzar con 50 vidas - Jugador 1
KN8A-AAD2 o KN8A-AADN
Comenzar con 75 vidas - Jugador 1
JW3A-CA4J o JW3A-CA4Y
Vidas infinitas - Jugador 1
DE8A-AAD8 o DE8A-AADW
Comenzar con 25 vidas - Jugador 2
GJ8A-AAD8 o GJ8A-AADW
Comenzar con 50 vidas - Jugador 2
KN8A-AAD8 o KN8A-AADW
Comenzar con 75 vidas - Jugador 2
JXGA-CA7G o JXGA-CA7W
Vidas infinitas - Jugador 2
982T-CAF8 o 982T-CAGL
Sonic es invencible durante más tiempo
ATTT-CA4W o ATTT-CA58
Sonic no pierde anillos cuando es tocado
ATTT-CA5G o ATTT-CA6W
Tails no pierde anillos cuando es tocado
RE8A-A60W o RE8A-A60G
Elegir el nivel de salida (estando en la pantalla de salida, pulsar A y START al mismo tiempo.



¡¡¡CARTUCHOS GRATIS!!!

BASES PARA CONCURSAR

- ANTBER concederá este mes un premio de 5 cartuchos de Street Fighter II y otros cinco juegos de Mortal Kombat.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 070 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de noviembre y termina el 30 de noviembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

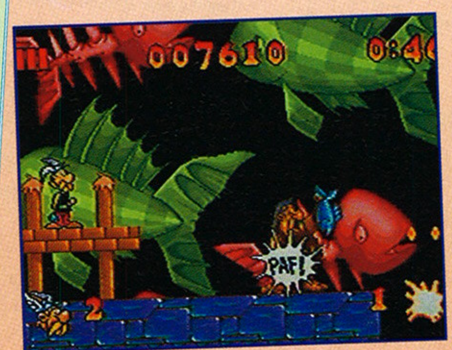
ANTBER regala cinco cartuchos de Street Fighter II y Mortal Kombat

Si llamas a la línea especial de Antber y contestas correctamente a estas cuestiones entrarás directamente en el sorteo de cinco cartuchos de Street Fighter II y otros cinco de Mortal Kombat.



1 - ¿Cómo se llama el luchador de cuatro brazos de Mortal Kombat?

a) Liu Kang Chung
b) Goro
c) Kom Jil



2 - ¿Cuál es el "bocado" favorito de Obelix?

a) Pescado
b) Salchichón
c) Jabalí

3 - ¿La dirección de ANTBER es...?

a) C/ Santander 6
b) Avda. Ilustración 19
c) Plaza Redonda s/n

¡24 HORAS LÍNEA ABIERTA!

903 380 070

El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Desearía cambiar el juego Out Run por el Streets of Rage y el Super Kick Off por el Double Dragon. Telf.: 7640607.
Fernando de Juana
Madrid
Ref.i231

Cambio juegos de Game Gear, Tengo el G-Loc, Pengo, Ax Battle, Psychic world por Shinobi, Donald Duck, Batman. Solo Alcobendas. Telf.: 6533407.
Ignacio Sanchez
Alcobendas, Madrid
Ref.i232

Deseo cambiar el juego Bubble Bobble por cualquier otro juego menos el Out Run. Telf.: (925) 818185.
David González
Talavera de la Reina
Ref.I286

Cambio juegos de Mega Drive, yo tengo Sonic, Sonic 2, Ecco The Dolfin y World of Illusion. Telf.: (968) 660975.
Sebastián Valero
Mula, Murcia
Ref.I287

Vendo Master System II con 1 mes de uso con los juegos Sonic, Alex Kid y Mickey Mouse con un precio "Super" o la cambio por Mega Drive sin juegos. Llamad al teléfono (924) 350550.
Alberto Carrasco
Guarena, Badajoz
Ref.I288

Cambio juegos de GG, Sonic, Street of Rage, Castle of Illusion, Shinobi II, Tazmania y Sonic 2 por algunos de plataformas o peleas. Telf.: 238390.
Diego García
Castellón
Ref.I289

Vendo o cambio The Cyber Shinobi 3.000 ptas. nuevo, Vigilante a 2.000 ptas., nuevo. Telf.: 4406509.
Juan Piquer
Hospitalet, Barcelona
Ref.I290

Cambio el juego Mario Lemieux Hockey por uno de estos dos cartuchos: Olimpic Gold o European Club Soccer para la ocnsola Mega Drive. El teléfono de contacto es:: (96) 6675737.
Rafael Gallardo
Elche, Alicante
Ref.I291

Cambio o vendo los juegos Dynamite Dux, Italia 90, Golden Axe, o Ghoul´n Ghosts para Master System II. Telf.: 576152.
Olhana Aguirre
Navarra
Ref.I292

Vendo o cambio el juego para Mega Drive Ecco the Dolpuin por otro de igual categoría. En caso de venta, pido 6.000. Telf.: (955) 252924.
Miguel Angel Rabadan
Huelva
Ref.I293

Sonic 2 o Rolling Thunder de MD por Fatal Fury, Tiny Toon y Superman. Llamar de 15 a 16 horas. Telf.: 6888386.
Oscar López
Zarzaquemada, Madrid
Ref.I294

Hola, me gustaría cambiar Shadow Dancer y/o Alien Storm de Master System por otro que no sea Alex Kid in Monster World ni Sonic. Interesados llamar al (96) 3763940.
Marco Antonio Cano
Paiporta, Valencia
Ref.I295

Cambio juegos de Master System II: Gauntlet, Prince of Persia y Operation Wolf, sin pistola por Shinobi y Master of Darkness. Mi teléfono es el 3490166 con el prefijo de Valencia.
Karim Harbi
Valencia
Ref.I296

Cambio consola Master System 2, con dos control pad, con los juegos: Alex Kid (en consola), Sonic, Super Tennis y Tazmania. Uso 5 meses, por Mega Drive con dos control pad y un juego, excepto Sonic. Interesados llamar de 18:00 a 20:00. Teléfono 5187213. Por favor, sólo de Madrid.
Vicente Molina
Madrid
Ref.I297

Cambio para la Mega Drive los siguientes cartuchos: Sonic, Sonic 2 y S.R.Basquetball. Lo cambio por Capitan America, Fatal Fury, Tecno Cup, Toki o Splatter House 2. Llamar al (96) 8312562.
Santiago Montoya
Cartagena, Murcia
Ref.I298

Juegos de Mega Drive buenos...Los cambio por 3 ó 4 cartuchos normales (tambiénde otras consolas). Teléfono 3640245.
Rubén Rica
Madrid
Ref.I299

Oportunidad. cambio consola Sega Master System II con dos pads de control, adaptadores, y cinco juegos, entre ellos el Sonic, el Castle of Illusion y el Shadow of the Beast por consola Mega Drive con o sin juegos. Regalo también revistas de videojuegos. Lamar por las tardes al teléfono.: (91) 5539833.
Eduardo Gámez
Madrid
Ref.I300

Cambio el Pengo de la Game Gear por otro de acción a poder ser por el Sonic uno o dos o bien por el Wonderboy. Telf.: (981) 450167.
Teresa Vigo
As Pontes, La Coruña
Ref.I301

Cambio Strider de Master System por alguno de estos 2 juegos: Heavyweight Champ o por el George Foreman Boxing. Telf.: 3739672.
Sergio Lorenzo
Madrid
Ref.I302

CONTACTOS

Quisiera contactar con consoleros de la Mega Drive o Amstrad disco 6128. Preferiblemente de Elche.Telf.: 5421902.
Santiago Jose González
Elche, Alicante
Ref.C97

Me gustaría contactar con usuarios de Mega Drive de 10 a 13 años de Barcelona y Badalona. Telf.: 3886441. Llamar de 6:45 a 9:30.Jaume o Nico.
Barcelona
Ref.C98

Desearía contactar con consoleros de Zamora para cambiar juegos de MS. Tengo Wonderboy 3, Chuck Rock y otros. Llamar a este teléfono: 531444.
Zamora
Ref.C99

Me gustaría cartearme con gente que tenga una Mega Drive, si puede ser de 12 años hacia arriba. Tfno. 6550952.
Blanca Navarro
Ibi, Alicante
Ref.C100

Hola consolegas, que tal estáis. ¿Qué tal si os mega-animáis y os unís al Club Mega Sonic para cambiar juegos de Mega Drive y consultar sobre algunos Mega trucos aquí en Lanzarote?. Mi teléfono es (928) 811104. Venga, no se me corten.
Nando Placeres
Arrecife-Lanzarote, Las Palmas
Ref.C101

COMPRAS VENTAS

Vendo MS con el juego Donald Duck y Alex Kidd por 11560. Tfno. 957 487754.
Isidoro Javier Pérez
Córdoba
Ref.VC253

Vendo el Jewel Master de MD por 3.450. Sólo en Barcelona. Telf.: 2013245.
Kilian Vila
Barcelona
Ref.VC254

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Quisiera comprar juegos de MD por un precio de 3.000 a 5.000 pts. Interesados llamar al (947) 313553.
Miguel García
Miranda de Ebro, Burgos
Ref.VC255

Vendo Nintendo con dos control pad y 12 juegos. Llamar para decir los juegos, por 37.000 pts. Telf.: 730688.
Carlos Atin
Palma, Baleares
Ref.VC256

Vendo Batman y Dick Tracy para MD por 5000 pts los dos. Llamar de 12:30 a 14:50. Telf.: (96) 2710556.
Cesar Cardoso
Villamarxant, Valencia
Ref.VC257

Compro batería de Game Gear o un juego por 2500 o 3000 ptas. Cambio Wonderboy por otro. Telf.: 3846728.
David Alarcó
Valencia
Ref.VC258

Compraría juego Super Kick Off o parecido de futfol. Telf.: 677465.
David Alvarez
Los Barrios, Cádiz
Ref.VC259

Compro juegos de MD a buen precio: Sonic 2, Mickey and Donald, Street of Rage 2, European Club Soccer, Golden Axe y más. Telf.: (92) 5272948.
Ruben Fernández
Asturias, Oviedo
Ref.VC260

Vendo consola Megadrive con 4 juegos (Sonic 1 y 2, Tazmania, Olympic Gold) y un cartucho adaptador para cartuchos japoneses. También vendo ordenador AMIGA 500 con 1 Megabyte de memoria, sistema operativo 1.3, ACTION REPLAY II y 7 juegos originales.Telf.: 3084375.
Ismael Valdivida
Barcelona
Ref.VC261

Me gustaría comprar G.G. con buenos juegos. La compro con 5 juegos y consola por 20.900 ptas. Telf.: 9055670.
Francisco Javier Blas
Madrid
Ref.VC262

Vendo MS con juego Sonic 2 por 15.300 pesetas o la cambio por Mega Drive. También cambio Golden Axe por Moonwalker. Telf.:701161.
Antonio Iglesias
Arcos, Cádiz
Ref.VC318

Vendo MS 2 Sonic Pack, Gauntlet, Castle of Illusion, Sagaia... 6 meses de uso, 15.000 todo. Telf.: 5751263.
Walter Lewin
Madrid
Ref.VC319

Vendo juegos de MS: Spiderman y World Cup Italia 90. Llamar al 6532838.
Narcis Altirriba
San Andreu de la Barca, Barcelona
Ref.VC320

Vendo el juego Strider por 5.000 pts., Tfno. 773859. Sólo gente de Zaragoza.
Raúl Rey
Utebo, Zaragoza
Ref.VC321

Vendo consola Master System II por 7.000 pts. y 4 juegos, entre ellos Sonic 2 por 21.000 pts. Se puede negociar. Telf.: (96) 5841126.
Carlos Ripoll
Altea, Alicante
Ref.VC322

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona



TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 19





El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

?Hola Sonic: tengo una Mega Drive hace algunos meses y quería saber qué juegos de los que te voy a citar es mejor: Kid Chamaleon, Wonderboy V, Shadow of the Beast, Alisia Dragon, Quackshot y Tazmania. ¿Qué juego te comprarías por tu cuenta de la Mega Drive?

César Tasso
Valencia

De los juegos que me citas te recomiendo Alisia Dragon, un fantástico juego de arcade y Quackshot, una aventura Disney con buenos gáficos, animación, sonido y muchas cosas que descubrir. Sobre tu segunda cuestión, yo me compraría los dos últimos juegos "mega bestias" de Sega: Mortal Kombat (bueno, ya va a ser un poco difícil conseguirlo) y Street Fighter II.

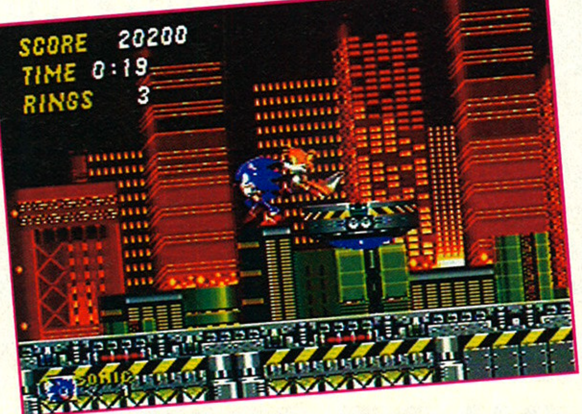
?¡Hola Sonic!, me llamo Carlos y tengo una Mega Drive y quisiera preguntarte si hay algún truco para estos juegos: Terminator, Ghoul's Ghosts, Super Hang-On, Columns, World Cup Italia' 90, The revenge of Shinobi, Ecco the Dolphin, Sonic 2, Indiana Jones and the last Crusade. También deseo saber cuándo saldrá Street Fighter II y si ya tienen a la venta X-Men. Muchas gracias.

Carlos Casasampere
Barcelona

Si eres un seguidor de esta sección ya sabrás que de vez en cuando doy alguna sorpresa a algún lector dándole más de lo que me pide. Pues bien, esta vez eres tú el agraciado con todo lo que tengo disponible sobre los cartuchos que me has mencionado, a excepción de Indiana Jones, ya que no tenemos aún ningún truco disponible para este juego.

Sonic 2: *En la primera fase, coge 50 anillos, toca el poste de estrella, métete en el círculo de estrellas y trata de completar la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado el primer recuadro (SONIC AND TAILS-SONIC ALONE-TAILS ALONE) y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si de nuevo recoges 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET.*

De esta forma, lograrás fácilmente las 7 joyas. Con ellas en tu poder, más 50 anillos, y pulsando



el botón de salto, te convertirás en Super Sonic. Más rápido y ágil que nunca, indestructible ante los enemigos, y que te conducirá a un final distinto una vez que liquides a Robotnik.

Segundo truco para Sonic 2: En la pantalla de opciones tienes que ir al menú de melodías. Una vez aquí, haz sonar los sonidos 19, 65, 09 y 17 en este orden. Oirás un pitido. Presiona Start y volverás a la presentación. Ahora bastará con que presiones A a la vez que Start y obtendrás una pantalla de opciones de lo más completita. Tercer truco para Sonic 2: Para lograr 14 continues. Volvemos a la pantalla OPTIONS y escuchamos parcialmente estas melodías: 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02 y 04. Sin embargo, esto tiene el inconveniente de que en el transcurso del juego, sólo podremos escuhar la melodía número 4, y no gozaremos del maravilloso sonido FX. Pero saldréis ganando con el cambio.

Ecco the Dolphin: *Claves del cartucho: THE UNDERCAVES: WEFIDNMP, THE VENTS: BHEBLFBE, THE LAGOON: ERYELFBO, RIDGE WATER: DQXDVREJ, OPEN OCEAN: JJDPVREA, ICE ZONE: PVGEYREN, HARD WATER: XAOAYREE, COLD WATER: UQYVXREV, ISLAND ZONE: UYJZUREP, DEEP WATER: ZZYYGVRER, MARBLE SEA: RMXKXREC, THE LIBRARY: LUXXNFBS, DEEP CITY: TUIHXREU, CITY OF FOREVER: IROSXREX, JURASSIC BEACH: FXMTAPEA, PTERANODON POND: JXFXAPEB, ORIGIN BEACH: PVABBPEB, TRILOBITE CIRCLE: GGUEBPEE, DARK WATER: BSOIBPEJ, DEE`WATER: UARSQOEL, CITY FORECER:POZJGPLR, ECCO'S HOME: (Sin clave), THE TUBE: VDHGKMLS, WELCOME TO THE MACHINE: CSOCKMLR. Si quieres conseguir energía y aire infinito, pulsa A, B, C y START a la vez en la pantalla de presentación de la fase.*

The Revenge of Shinobi: *Para obtener Shurikens infinitos: Has de poner los shurikens a doble cero en la pantalla de selección. Si esperas unos 30 seg. comenzarás a oír una melodía y a ver cómo el doble cero se convierte en el símbolo matemático de infinito. En ese momento pulsa START. Para conseguir vidas adicionales vete a la fase 4-2. Si disparas al primer cinturón verás aparecer una caja de vida adicional. Esta caja contiene dos vidas, así que si coges la caja y te matas, todavía te querará una vida y podrás volver a repetirlo cuantas veces desees. Si en pantalla aparece el número máximo de vidas no te preocupes, ya que si sigues cogiendo, las tendrás aunque no figuren en pantalla.*

World Cup Italia 90: *Cuando juegues contra la consola elige Argentina, Brasil o Rusia. Estos tres equipos tienen la mejor defensa y los mejores delante-*





ros. En la primera mitad el portero del equipo de la consola saldrá del área rápidamente; la mejor manera de marcar goles es usando los pases largos y los remates de cabeza. En la segunda mitad el portero contrario se mueve más lentamente, así que la mejor manera de marcar son los corners.

Columns: Si quieres obtener 10.000 puntos extras en la versión arcade de este juego de inteligencia, cuando salga la joya mágica -Magic Jewel- colócala en una columna vacía, de tal manera que choque contra el suelo.

Super Hang-On: Código para poder ver directamente el final del juego: 6FF3F546F35564FFOSLPIMFJEDGH. Existe una pantalla de opciones oculta que te permite ajustar la dificultad del juego. Para acceder a ella, en la pantalla de títulos pulsa el botón A y START a la vez. Cuando esta pantalla de opciones oculta aparezca utiliza las cuatro direcciones de tu mando para elegir lo que quieras. Para conseguir 400 dólares en Original Game, lo único que debes hacer es dejarte ver por la línea de salida. Ten en cuenta que necesitarás dinero si se te rompe la moto y que las reparaciones son caras. Si no tienes dinero deberás dejar de correr en algunos tramos.

Ghoul's Ghosts: Primer truco: En el nivel de las pendientes de hielo, sigue los siguientes pasos para llegar al final sin esfuerzo. Destruye primero las dos manos gigantes; después, déjate caer al nivel inmediatamente inferior y sitúate en el borde derecho. Cuando aparezca la serpiente, tócala por la derecha y te verás arroja a través de los espinos sin sugrir más daño que el de perder la armadura. Finalmente, aterrizarás junto al monstruo de ese nivel, habiendo evitado así recorrerlo entero. Segundo truco: Para elegir la fase en la que jugar: Cuando aparezca el símbolo de Ghouls'n Ghosts presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA y oirás un sonido agudo. Ahora presiona la dirección que quieras en el control pad y pulsa Start dos veces.

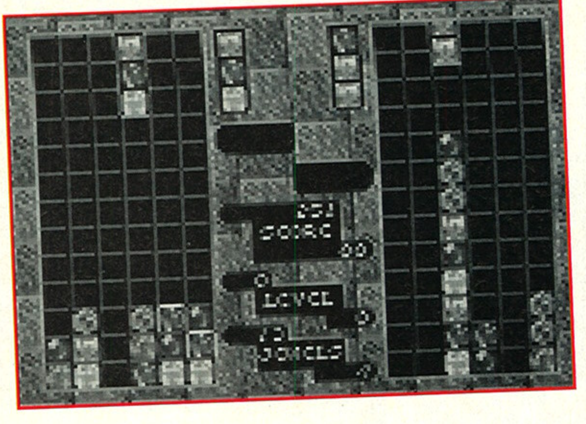
Nivel 2: Arriba, arriba-derecha y arriba izquierda pulsa Start dos veces.

Nivel 3: Abajo y abajo-izquierda más Start dos veces.

Nivel 4: Izquierda y Start dos veces.

Nivel 5: Derecha más dos veces Start.

Si queréis empezar en la mitad de cada nivel, sólo tenéis que hacer todo lo de antes pero con el botón A pulsado. Además si queréis ver al monstruo final, pulsa abajo derecha, y como ya sabes, dosveces Start. Tercer truco: Para conseguir la ansiada inmunidad pulsar A, arriba, A, abajo, A, izquierda, A derecha. Si lo has hecho bien oirás un ruido extraño, cuando esto suceda pulsa Start y aparecerá una poción de uno o dos jugadores, presiona A, B, C, y Start y lo mantienes apretado hasta que Arthur aparezca en pantalla. Cuarto truco: Cuando llegues a Loki, el Boss, ponte justo debajo de él y dispara tratando de evitar las bolas con que te ataca. Despuès de unos diez golpes, se transformará en un enjambre de avispas y después volverá a su forma original. Apártate y espera a que se muera. Quinto truco: Para hacer que el juego vaya más despacio, basta con apretar Pause durante una partida y después el botón B. Cuanto más tiempo lo mantengas apretado, más despacio irá el juego. Para detenerlo completamente, en lugar de pulsar B, pulsa Start. Sexto truco: Pulsa los tres botones a la vez cuando el libro comience a volver sus páginas después de un "Game Over". No es un truco, sino más bien una especie de gracia.





Terminator: Pirmer truco: Para pasar el primer nivel en el modo "Normal", "Dificult" y "Very Hard", debes ir hacia abajo, bajar por la escalera, ir a la izquierda, destruir dos puertas y derrotar a los enemigos. Una vez delante de la escalera, si continúas hacia la izquierda, encontrarás tres bombas, baja de la escalera y no vayas a la derecha seguidamente, será peligroso continuar por la escalera. Destruye a tus enemigos y sigue por la izquierda. Allí encontrarás una metralleta que te será indispensable para salir del nivel en 45 segundo despuès de destruir las vasijas. Segundo truco: Al principio del juego, cuando aparezcan las bombas, quédate quieto y aparecerán otras bombas hasta llegar a un total de nueve, que es lo máximo que puedes llevar.

¿Qué... Satisfecho? ¡Has monopolizado la sección este mes! Pues tanto tú como los lectores ya lo sabéis: atentos a próximas sorpresas.

? Hola Sonic, me encanta tus juegos (Sonic 1 y 2), llego al final de los dos, pero además de ellos tengo el Shinobi 1 y nunca llego al final:

1- ¿Hay algún truco para elegir las fases como en el Sonic 2?

2- Tengo un lío entre elegir los Simpsons y los Lemmings. ¿Cúal me aconsejas? De Game Gear ¡eh!.

Gracias Sonic y que seas feliz con tu amigo Tails (mientras os deje Robotnnik).

Joaquín Moreno
Almería

1- Lo lamento, pero no conozco de momento ningún truco para la elección de fase en el Shinobi.

2- Sin duda alguna me quedo con los Lemmings, un fabuloso cartucho que no tiene nada que envidiar a la versión para ordenadores personales.











NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....

NOMBRE Y APELLIDOS ____________
DIRECCION ____________
CODIGO POSTAL ________ POBLACION ________
PROVINCIA ________ TELEFONO ________

FORMA DE PAGO:
☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L. C/ Córcega, 267, principal 2ª, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº..........a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L. (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**
☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:
AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L.
C/ CORCEGA, 267, PRINCIPAL 2ª, 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

Lo Unico que Necesitas

PARA JUGAR CON TU CONSOLA Y MEGA-CD SEGA

¡YA A LA VENTA!



ECCO THE DOLPHIN • SUNSET RIDERS • CHAKAN
BATMAN RETURNS • ALIEN 3 • SHERLOCK HOLMES
CYBORG JUSTICE • TINY TOONS ADVENTURE • XS SOS
NOTICIAS • LA GUIA DE TRUCOS • CODIGOS ACTION
REPLAY Y GAME GENIE.

SOLO MAPAS, SOLO TRUCOS, SOLO CODIGOS, SOLO SEGA.

CADA MES EN TU KIOSKO







Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-. "La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...).

Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR. PROXIMAMENTE EN MEGA CD.





Unitros

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

